playstation 2 · x box · game cube · playstation · gb advance

bonus

NAŠ JEDINI ČASOPIS O IGRAMA ZA KONZOLE

PRIMAL

APE ESCAPE 2

RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC

TENCHU: THE WRATH OF THE HEAVEN



METROID PRIME



40 OPISANIH IGARA

REŠENJE IGRE: RESIDENT EVIL 2

BeoSOFT

broj 31 • godina III
cena: 200 dinara
CG: 3,5 € • BiH: 7 KM • MK: 180 DEN



THE SIMS / PS2



THIS IS FOOTBALL 2003 / PS2



MATRIX: RELOADED MEGA POSTER

ISSN 1450-8400



9 771450 840003

www.bonus.co.yu

NAJVEĆI IZBOR KERTRIDŽA

GAME BOY ADVANCE

GB color











- Dragon Ball Z
- Doom
- Advance Wars demo
- Army man
- F-14
- Men in black
- Jackie Chan
- Pokemon gold
- Scooby doo the movie
- Tekken advance
- Peter pan
- Crash banicoot
- Rainbow 6
- Spider man the movie
- stuart little
- Power rangers
- Harry Potter
- GT Advance
- Spiderman
- F-Zero - Maximum Velocity
- Mario cart
- Super Mario Advance ll
- Britney`s Dance
- Wario Land 4
- Advance Wars
- Castelvania
- Castelvania 2 harmony
- International Super Soccer
- David Beckham Soccer
- ESPN Final Round Golf 2002
- ESPN X Game Skateboarding
- Frogger Adventure
- Mech Platoon
- Jurassic park
- Konami Krazy Racers
- GT Advance Championship Rac. 2
- Jurassic park 3 Dino Attack
- Pacman Collect
- Namco Museum
- Columns Crown
- Star Wars 2
- Star Wars Jedi power
- Maniac Racers
- Pro tenis WTA
- Zone of Enders



- GTA 2
- Driver
- Simpsons
- Winnie the poor
- Tony Hawk 3
- Spiderman 3
- 007 world is not enough
- Metal Gear Solid
- Tarzan
- Wario Land 3
- Zelda Oracle Of Age
- Toy story
- Dragon Ball
- Tomb Raider course of the sword
- Harry Potter 2
- Donkey Kong Country
- Pokemon Crystal, Diamond, Jade
- Super Mario Bros DX (GBC)
- Wendy Every W.
- Robocop
- Pokemon Gold
- David Beckham soccer
- Zelda Oracle Of Age
- Zelda Oracle of Season







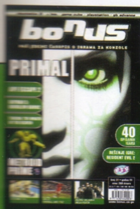




I JOŠ MNOGO TOGA

BelSOFT

Beograd • Gospodara Vučića 160, tel: 011/ 30 45 700, 30 45 701
Beograd • Svetogorska (Lole Ribara) 47, tel: 011/3222 606
Novi Sad • Miletićeva 36, tel: 021/ 617 038, 064/117 53 36
Čačak • T.C. Vavilon, I sprat, Gradsko šetalište BB



Broj 31 • Godina III

bonus
NAŠ JEDINI ČASOPIS O IGRAMA ZA KONZOLE

Osnivač i izdavač:
P.A.Z.I. Press

Glavni urednik:
Miljan Lakić

Tehnički direktor:
Dejan Wolf

Grafički urednik:
Valentin Šalja

Izvršni menadžer:
Aleksandar Vasović

Marketing:
Gordana Cvetković, Meri Morina
tel: 011/340-77-12, 064/1834-813

Sekretarica redakcije:
Ivana Siljanović

Redakcija:
Miljan Lakić, Mihailo Tešić
Miroslav Đorđević, Branko Jeković,
Valentin Šalja

Lektura u ovom broju:
Ana Obradović-Maslić

Saradnici u ovom broju:
Jovana Erčić, Igor Simić, Danilo Jokić,
Zoran Grujić, Miloš Marković

Štampa:
KOLORTON, Beograd

Kako nas možete kontaktirati:

Adresa:
BONUS, Poštanski Fah 32,
11050 Beograd 22

e-mail:
bonus@eunet.yu

web:
www.bonus.co.yu

Telefoni i faks redakcije:
011/380-77-12 i 380-77-36

Pretplata:
za detaljnije uslove pretplate pogledajte stranu 45

SLEDEĆI BROJ ČASOPISA ĆE SE POJAVITI NA KIOSCIMA 15. juna 2003.

ISSN broj: 1450 - 8400



REČ UREDNIKA

Pomagajte drugovi hoću da se samoubijem! Eh da... Više nemate razloga da se žalite, kukate i zovete redakciju u pola noći jer smo konačno uspeli da vam obezbedimo prostor za rubriku koju ste toliko tražili. Doduše pošto je ovo jedan novi početak za ovu rubriku, ubacili smo samo vaša pitanja a odgovore ćete dobiti već u sledećem broju kada vaši drage kolege igrači pronađu rešenja za vaša pitanja.

Vratimo se ostalim temama u ovom broju. Na osnovu mnogo vaših pitanja vezanih za PlayStation 3, napravili smo kratak pregled trenutno dostupnih informacija o tome kakvi su planovi Sony koroporacije po pitanju sledećeg koraka u razvoju PlayStation brenda. Pročitaćete mnogo neverovatnih podataka, između ostalog kako ćemo se možda jednog dana "sporazumevati" sa našom konzolom.

Osim pogleda u budućnost, napravili smo i pogled na sadašnje stanje na tržištu konzola aktuelne generacije. Ko dominira tržištem, u kom procentu i ostale činjenice vezane za tržište video igara uopšte, će iznenaditi mnoge od vas.

Pripremili smo vam i najave najinteresantnijih igara koje će se pojaviti u skoroj budućnosti. Od igara koje su stigle posebnu pažnju smo posvetili Sonijevim blokbasterima Ape Escape dvojci i Primalu, kao i superhitu za GameCube, igrici Metroid Prime.

Na vaš zahtev smo proširili rubriku Film i DVD i sa posebnim akcentom smo obradili nastavak mega hita Matrix. Kao poseban poklon dajemo vam veliki poster povodom ovog filma.

Za rešenje smo vam predstavili igru Resident Evil 2 za PlayStation. Što se daljih rešenja tiče slobodni smo da kažemo da smo došli do prelomnog trenutka, jer nam mnogi čitaoci pišu da je vreme da konačno počnemo sa objavljivanjem rešenja za igre za PlayStation 2. To znači da nam sada vi morate pomoći vašim glasovima putem anketnog listića ili SMS poruke, tj. morate nam jasno staviti do znanja koju igru želite da vidite rešenu.

Kad smo već kod pomoći za igre, u ovom broju objavljujemo trikove za igru Mortal Kombat Deadly Alliance zbog koje nam niste dali mira. Izgleda da smo potcenili popularnost koju ovaj serijal ima među igračima.

I na kraju želimo vam da uživate čitajući ovaj broj Bonusa ali i da iskoristite to što je konačno stiglo lepo vreme, te da se trudite da provodite malo više vremena napolju na svežem vazduhu. Do sledećeg puta...



Miljan Lakić

PREPORUKA


PRIMAL 20


APE ESCAPE 2 24


DARK CLOUD 52


ISS PRO EVOLUTION 3 34


TENCHU 3 40


METROID PRIME / GC 66


JEDI OUTCAST / X BOX 64


APEX / X BOX 62

RUBRIKE

NOVE IGRE

PLAYSTATION 2

X BOX

GAME CUBE

GAME BOY ADVANCE

PLAYSTATION ONE

INDEX OGLASIVACA

Najveći izbor igara za: - Sony



- Segu Dreamcast

Popusti na malo + i na veliko.

Veliki izbor DVD igara za PS2

IGRE MOŽETE NARUČITI I POŠTOM

Turniri, lige
i ostala takmičenja
u klubu "SPRING"
tel: 011/ 620 - 412
ZMAJ JOVINA 38





Konzole: PS2 i PSone
i dodatna oprema:
- džojstici
- memorijske kartice
- N PAL konvertori
- Volani, pištolji i još mnogo toga...

Game Boy Advance,
kao i igre za njega



UBC, Bulevar Mihajla Pupina 10E, Lok. NP 6 Tel: 011/ 311 7221, 011/ 133 572

Sva vaša pisma, crteže i kritike, možete nam poslati na adresu Bonus, Poštanski Fah 32, 11050 Beograd 22 ili na nam pošaljite mail na adres bonus@eunet.yu. Možete nam poslati SMS poruku na telefon 063/ 333 123 (NAPOMENA: ODGOVORE NA SMS PORUKE OBJAVLJUJEM ČASOPISU I NE ODGOVARAMO DIREKTNO!). Sve ove podatke možete naći na sajtu www.bonus.co.yu!!!

PITANJE ZA MAJSTOR ACU:

Slušaj Aco molim te da budeš iskren jer od ovoga mi zavisi da li ću kupiti PS2. A to pitanje glasi:
STA JE BOLJE IMATI PS2 ILI PC?
Molim te odgovori mi iščekujem tvoj odgovor svakog časa.

bonus

Ne znamo zašto si mislio da bi Aca najbolje da ti odgovori na ovo pitanje? Ako te interesuje koliko se kvare konzole u odnosu na PC na takvo pitanje odgovor ti ne može dati niko.

Ako si mislio šta je bolje uzeti da bi se igrao, reći ćemo ti ovako. PC koji je upotrebljiv za današnje igrice košta bar 600 evra. PS2 košta otprilike duplo manje. Jel' smo pomogli?

CRTEŽI NA SAJTU

Dragi časopise Bonus, da ne bih smarao kako ste najbolji da pređemo na hvalu, ovaj predloge, pitanja i kritike:
Predlozi -

1. Mogli biste da crteže meseca stavite na sajt...tako bi "vlasnici crteža" mogli da vide svoju kreaciju i na sajtu...

2. Mogli biste takođe da stavite rubriku "Lično iskustvo", u kojoj bi i čitaoci mogli da opisuju igrice (zato se i zove Lično iskustvo)...
Pitanja

3. Zašto pored novog re-dizajna ne vratite slike pisca (kao Bezzubi Uroš...)?

4. Da li će i kada izaći Driver 3?

Kritike
5. Zar ne biste mogli da malo smanjite slike (u formatu) u opisima igara, a da dodate maaalo više opisa?

6. Gde je nestajao Uroš, jel to bila fora, kako bi zainteresovali kupce?
To je sve od mene! Ćao!
P.S. Ukoliko mi ne objavite pismo spaliću sve trafike koje prodaju Bonus! Pa, sa srećom u tiražu onda!

David sa Novog Beograda

bonus

1. To je najmanji problem, samo nismo smatrali da je to neophodno.

2. Evo još jednog poziva čitaocima da nam šalju opise igara, a mi obećavamo da ćemo objaviti najbolje radove. Ko zna, možda neko od njih postane i stalni saradnik Bonusa.

3. Nisi jedini koji je to tražio. Potrudićemo se da tvoj predlog ostvarimo i to sa novim ilustracijama i starih i novih saradnika.

4. Svi se sećamo iznenadnog uspeha igre Driver. Bila je to najprodavanija igra 1999. godine. I mi sa nestrpljenjem očekujemo izlazak sledećeg nastavka, koji će izaći najverovatnije do kraja ove godine na svim konzolama nove generacije. Čim budemo imali više informacija objavićemo ih.

5. Ovo pitanje je vrlo osetljive prirode. Odnos količine slika i teksta u opisu igara svi vide drugačije. Mi se trudimo da nađemo optimalan odnos u cilju da vam na ograničenom prostoru pružimo što više informacija - i slikovnih i pisanih.

6. Uroš je **pravi** reklamni materijal...

VEČNA TAMA...

Pozdrav celoj redakciji a poseban pozdrav svim damama u redakciji. Pitanja:

1. Imam Nintendo GameCube i zanima me da li je izašao bežični džojstik i gde se može naći i kolika mu je cena?

2. Takođe imam igru Eternal Darkness i mog druga zanima da li ima te igre za PC tržište? Ako ima gde se može naći?
Toliko i ostanite najbolji!

Samir

bonus

1. Nintendo nikad nije pravio bežične džojstike - to rade samo nezavisne firme, a dobro je poznato da je razlika u kvalitetu Nintendovog originalnog proizvoda i bilo koje kopije ogromna. Ako te zanimaju originalne Nintendo periferije možeš ih potražiti kod Nintendovog zvaničnog zastupnika za našu zemlju firmi Beosoft.

2. Igra Eternal Darknes ne postoji za PC tržište.

:) BONUS SMS

Sve vaše kritike, poruke i pitanja, možete nam poslati putem SMS-a na tel:
063/ 333 123
NE odgovaramo putem SMS-a

Da li bih mogao da vas pozovem da vas pitam nesto?

BONUS
Ovaj broj telefona je namenjen samo vasim SMS porukama. Nemojte zvati na ovaj broj!

Cao Bonuse, malo cu da vas smorim prosli broj vam je bolje uradjen i ako mozete prosiriti rubriku Film i DVD. Ne brinite i dalje ste najbolji.
Pozdravlja vas Ixi!

BONUS
Prosirili smo ovu rubriku. Nadamo se da ces biti zadovoljan.

Cao najbolji ste ali imate jednu manu. Kada cete najzad poceti sa objavljivanjem resenja za PS2 igre (Silent Hill 2, Devil May Cry, MGS2...)
Jovan

BONUS
Pa sa obzirom da smo ispucali skoro sve sto smo mogli za keca, videcemo...

Programi za DivX filmove i MP3 muziku za PS2 da li mogu da se koriste na konzoli koja nije modifikovana?
Da li ih ima kod vasih oglasivaca?

BONUS
Na zalost neces moci da koristis program za pustanje Divxa ukoliko nemas modifikovanu konzolu.

:)) SMS MESECA

Zelim nesto... Kada bismo ti i ja... Kada bismo nas dvoje... Ma ne treba niko da zna... Mogli bismo onako skrivajuci... Sasvim tiho, igrati PlayStation 2?

SPISAK DOBITNIKA CD-OVA IZNENAĐENJA IZ NAGRADNE ANKETE

Stojinović Mihajlo, Sombor
Stefanović Mladen, Beograd
Štulić Vesna, Aleksinac
Mihailo Nemanja, Tovariševo
Joksimović Nikola, Aranđelovac
Paceka Norbert, Subotica
Aksentijević Miloš, Negotin
Alempijević Alesksandar, Grocka
Radovanović Aleksandar, Požarevac
Dobrić Jelena, Vrčin



MI I VI NA TI



PISMO MESECA

1. Rekli ste da će PS3 biti u ovom broju (31); Može li da tu rubriku opisuje Mr.Lakić?
2. Zašto služi #GREEN# mode na thrustmaster-u??
3. Da li možete da vratite rubriku HELP FRIENDS (Pooomaaaaaaagaaajte druuuuuuuu-[illegible])??
4. Da li će Nokiina konzola imati mogućnosti mobilnog telefona?
5. Kao što reče Jelena Tomić iz 30. broja - vratite nam humor, Bonus je bolji bez re-dizajna, ali sa humorom, nego sa redizajnom, a bez humora.....(Smrc!)
6. Mega posteri su c00l, ali je ipak bolje 2 [illegible]!!!
7. Napravite rubrike:
"[illegible] trash", u kojoj biste igre ispod 50 % "[illegible]" (da ne kažem srpski:PLJUVALI !!!)
"Iskustvo na dar", u kojoj bi najbolji opis staaare igrice nagrađivali (naravno, od čitaoca...)
8. Povećajte malo male oglase....

Da se vi lepo više ne smarate (jer je očigledno da jeste od mene) ja završavam pismo.... i CUVAJTE LEĐA!

bonus

1. Mr. Lakić se potrudio a ti nam kaži šta misliš.
2. Na kom modelu borče?
3. Evo, evo...
4. Naravno. Zar nisi čitao tekst?
5. Evo veće doze Uroša u ovom broju. OK?
6. Ne misle svi tako.
7. Razgovaraćemo sa Urošem po tom pitanju. A vi šaljite opise...
8. Povećajte ih vi.



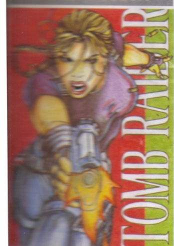
CRTEŽI

Zahvaljujemo se svim čitaocima na poslatim crtežima i objavljujemo spisak svih autora koji su nam poslali crteže u redakciju do završetka ovog broja.
Sve vaše crteže možete nam poslati na adresu BONUS, Poštanski Fah 32,11050 Beograd 22

Igor Majdandžić, Oliver Nikolić, Vladimir Stevanović, Sebastian Šimulija, Nole sa Đerdapa, Miloš Kostić, Vojislav Čabak, Milan Čabak, Miloš Knežević, Vladislav Cvijović, Stefan Božović, Tihomir [illegible], Tijana Vuksanović, Stefan Vojkić, Siniša Ivošev, Miloš Jović, Olivera Senić, Janković Milan, Jelena Trifunović, Aleksandar Mirković, Božidar Milošević, Gordana Perović, Sandra [illegible], Mirko Gajica, Darko Jovović, Zdravko Stojičković, Dijana Martinović.

Autori crteža meseca i pisma meseca koje smo objavili biće nagrađeni sa sledećim brojem časopisa Bonus i CD-om iznenađenja. Ostali objavljeni crteži biće nagrađeni CD-om iznenađenja.

CRTEŽ MESECA



Miloš Kostić, Prokuplje

CRTEŽ MESECA



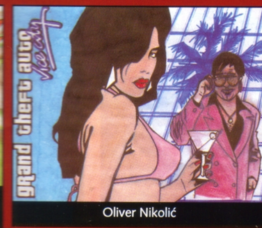
Stevanović Vladimir



Igor Majdandžić



[illegible] Bozegovac



Oliver Nikolić



Nole sa Đerdapa



BONUS SMS

Sve vaše kritike, poruke i pitanja, možete nam poslati putem SMS-a na tel:
063/ 333 123
NE odgovaramo putem SMS-a

Pozdrav Bonus i Bonusovcima. U broju 30. najvise mi se svidio Retro za RE1. Zamolio bih vas da napisete Retro i resenje za RE2.

BONUS
Prelistaj casopis, pa kad stignes do resenja napisi nam poruku.

Pozdrav svim Bonus-manijacima i redakciji od LAZ-BOYa. Sta se desilo sa Darkom jer vec odavno nismo culi za njega? Jos jedna stvar, molim vas da vratite rubriku "Pomagajte drugovi". Pozdrav iz Sombora.

BONUS
Od ovog broja vracamo rubriku Pomagajte drugovi.

'de si Bonuse. Na pocetku pohvala za DOBAR poster a onda 3 pitanja:
1. Na kom sajtu mogu naci emulator za PS2?
2. Za koje konzole ce izaci Tenchu 3?
MAN IN WHITE

BONUS
1. Emulator za PS2 NE MOZES naci nigde jer ne postoji. I ako se pojavi bice to negde za godinu dve kada PC hardver bude imao dovoljno snage da emulira PS2.

Cao Bonuse! Jedno pitanje - hoce li i ako hoce kada izaci Command&Conquer Generals za PS2?
BONUS
Nece izaci :(

SVE MANJE I MANJE

Prema izvestajima iz japanskih casopisa, sva tri tvorca konzola trenutno razmatraju i zapocinju da implementiraju planove za smanjenje velicine svojih konzola, u cilju dodatnog smanjenja troskova. Nije to nista novo, posto su ranije konzole kao sto su NES, Mega Drive, pa cak i PlayStation, dozivljavale "reizdanja" i smanjenja zapremine. Izgleda



da bi Nintendo mogao da bude prvi koji ce trzistu ponuditi smanjeni Gamecube - koji je ionako daleko najmanja od tri "velike" konzole!

SEGINE AKTIVNOSTI

Sega je nedavno priznala da planira da se spoji sa proizvodjacem flipera i arkadnih igara, kompanijom Sammy - ali postoji mogucnost da se ni to ne dogodi. Da, Sega je i dalje u velikim (prevashodno finansijskim) problemima, i moglo bi lako da se dogodi da iz njih "izadje" tako sto ce biti



otkupljena. Americki casopis Wall Street Journal izvestio je da i Microsoft i Electronic Arts istrazuju mogucnosti za otkup Sege. No, Sega je i zvanicno reagovala na glasine da bi mogla da bude otkupljena od strane Electronic Artsa ili Microsofta: sve to porice tj. tvrdi da nisu dobili nikakvu zvanicnu ponudu ni od koga po pitanju otkupa kompanije. Trenutni glavni prioritet je uspesno sjedinjavanje sa kompanijom Sammy Corp.

GTA DO KRAJA!

Pravi sledeci nastavak Grand theft Auto serijala se vec pravi, kako otkriva Rockstar. U ovom trenutku pet najludih clanova studija sede i osmisljaju koncepte i ideje za igru, ali izgleda da je sve sto su smislili prilicno grandiozno i grandomanski, posto kompanija najavljuje da se GTA 4 nece pojaviti za





masine ove generacije, posto one prosto nisu dovoljno mocne da ostvare viziju dizajnera. Ipak, najavljen je jos jedan GTA naslov za "ovu generaciju"! U pitanju je igra GTA: San Andreas, koja ce biti u fazonu GTA3 i Vice Cityja. U kom fazonu ce biti GTA4, nemamo pojma.

ATI+NINTENDO

ATI je objavio da je zakljucio ugovor o zajednickom razvoju tehnologije sa japanskim



proizvodacem konzola Nintendom. Prema ugovoru, ATI i Nintendo ce zajednicki stvarati tehnologije koje ce biti koriscene u novim Nintendovim proizvodima - sto bi znacilo da se vec radi na Nintendovim konzolama sledece generacije...

IGRACKI OSKARI

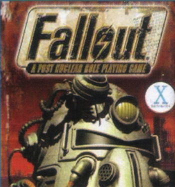
Akademija za interaktivnu umetnost je 1. marta u Hard Rock Hotelu & Casinu u Las Vegasu odrzala ceremoniju dodele cuvenih Interactive Achievement nagrada, vec nazivanih "igrackim Oskarima". Kao sto je i ocekivano, Electronic Arts je pokupio najveci deo slaga - pobedio je u celih 13 (od 30) kategorija, a za to je najzasluzniji Battlefield 1942, koji je pobedio u 4 kategorije, ukljucujuci i nagradu za igru godine. Nintendov Animal Crossing je dobio tri nagrade, ukljucujuci i onu za najbolji konzolarni RPG i najvecu gameplay inovaciju. Nintendo je takodje u celini dobro prosao, jer se moze pod-


Yu Suzuki

iciti sa 7 nagrada. Naravno, kruna veceri je bila dodele nagrade za zivotno delo g. Yu Suzukiju iz Sege.

FALLOUT STIZE

Fallout, nacenjeniji PC RPG serijal ce se najzad pojaviti i na konzolama, prema najavama Interplaya i Vivendija. Novi konzolarni Fallout ce se zvati Brotherhood of Steel i ocekuje se krajem godine u verzijama za PS2 i Xbox. Ideja i postavka ce biti isti kao u PC igrama, dok ce izvodenje biti potpuno prilagodeno konzolama i kontrolerima. Zaplet igre je smesten u vreme odmah posle prvog Fallouta, a igraci ce morati da razotkriju podlu zaveru koja za cilj ima mutaciju preostalih clanova ljudske rase.



:) BONUS SMS

Sve vaše kritike, poruke i pitanja, možete nam poslati putem SMS-a na tel:

063/ 333 123

NE odgovaramo putem SMS-a

Cao Bonusovci!!! Casopis vam je COOL! Vi ste COOL! Sve je COOL! Pa da predjemo na stvar. Da li mogu igre od PS2 da se narezu na CD od PSX i da se igraju na PSX?

BONUS
Ne mogu. Kad porastes shvatices zasto.

Gde ste likovi! Ja sedim i pisem poruku i igram PS2 i imam jedno pitanje:
Da li cete dati resenje za igru GTA Vice City?
P.S. Redizajn je COOL

BONUS
Da, ali ne jos uvek.

Kako se putem SMS-a mogu naruciti sprave iz Boyz Stuffa?

BONUS
Nikako. Ako imas internet i kreditnu karticu i nekoga u Americi...

Ovu poruku molim vas obavezno objavite, jer to nije samo moj problem! Sta znaci, i kako se ukucava ono "u" u siframa za GTA Vice City?

Molim vas odgovorite u Bonusu.

BONUS
To u je bilo greska, priznajemo.
Mozda bi svaki pravi igrac trebalo da zakljuci da ga prosto treba zameniti sa kvadratom.

PLAYSTATION 3? GDE?

Sony je kategoricki porekao izvestaje koji su tvrdili da bi ova kompanija mogla zapoceti proizvodnju PlayStation3 vec ove godine. Iako su mnogi veliki izvestaci objavili ovu vest, njen kredibilitet nije bio bas jak - a Sonyjev predstavnik za stampu ju je juce i zvanicno negirao na konferenciji u Tokiju, izjavivisi da "nisu



odredeni ni ime, ni specifikacije, ni cena, ni datum pojavljivanja" nove konzole. Najvaznije je u stvari sto ni CELL procesor nije zavrsen, tako da masovne proizvodnje ne moze biti jos neko vreme. Veoma je moguce da su tajvanske fabrike koje su pokrenule celu pricu u stvari dobile komponente za redizajnirani PlayStation 2.

AI NA NOVOM STUPNJU

Codemasters je objavio da su programeri ove kompanije razradili veoma zanimljivu foru za njihovu igru IndyCar Series, koja bi trebalo da se pojavi uskoro na PlayStationu2, Xboxu i PC-u - a ta fora se zove "genetically developed" artificial intelligence, ili genetski razvijena vestacka inteligencija. Ne radi se ni o kakvoj "organskoj" tehnologiji, vec o postupku koji omogucava kompjuterski kontrolisanim likovima (u ovom slucaju, suparnickim vozacima) da donose "dinamicke odluke u realnom vremenu"! Sustina onoga sto su programeri uradili i nije neka novost u svetu visoke AI tehnologije, ali do sada nije preterano primenjivana u igrama: radi se o tome da su programeri napravili gomilu AI rutina - tj. vozaca i pustili ih na stazu. Naravno, mnogi su samo pravili gluposti, lupali jedni u druge ili vozili besciljno. No, neki nisu - i ti su uzeti za sledecu grupu, doradivani (mutirani), ponovo pustani na staze itd. itd. Rezultat je slican proizvodu prirodne selekcije tj. genetske evolucije. Kakav je zaista krajni rezultat videcemo tek kada se igra pojavi.

POZOVI RESIDENT EVIL

Capcom je u martu otvorio tzv. SOS teelfonsku sluzbu u Sjedinjenim Americkim Drzavama, namenjenu specijalno igracima njihovog novog Resident Evil naslova (RE ZERO za Gamecube) - koji su se uplasili igrajuci ovu igru! Da, kada pozovete ovaj broj moci



cete da saslusate dvominutnu poruku psihijatra, sto bi trebalo da smiri strahove izazvane ovom igrom. Ben Le Rougetel, Capcomov predstavnik za javnost, izjavila je tim povodom: "Nasa je duznost da pazimo na musterije, a Resident Evil Zero je neverovatno strasna igra. Zelimo da igraci znaju da je pomoc blizu ako se previse uplase. Poruka na koju ce cuti je jasna: shvatite da je ovo samo igra." Mozda bi i Capcom trebalo to da shvati... No, aplaudiramo im na originalnosti reklamiranja.

IGRE KAO LEK

Prema rezultatima studije koje su nedavno objavili istrazivaci sa Wheeling Jesuit University moglo bi se zakljuciti da video igre pomazu prilikom bolova - tako sto odvlace paznju od bolnih aktivnosti, sto znaci da bi mogle biti od velike pomoci ljudima koji iz nekog razloga trpe hronicne bolove. Vanredni profesor psihologije sa ovog univerziteta u Zapadnoj Virdziniji je proglasio da bi video igre bile odlican dodatak za terapiju bola kod dece. Studija ce biti zvanicno prezentovana na ovogodisnjoj Severnoamerickoj konferenciji za psihologiju sporta i fizickih aktivnosti. e...

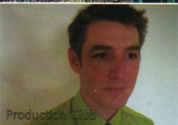
AMPLITUDE SOUNDTRACK

Sony Computer Entertainment je objavio veoma impresivan spisak muzicara koji ce "snabde-


Weezer


Papa Roach


Quarashi


Production Club


Manchild

ti muzikom" igru Amplitude, duhovni nastavak jednog od prvih naslova za PlayStation 2, igre Frequency. U pitanju je tzv. "ritmicka akcija", igra refleksa i kreativnosti u kojoj je muzika kljucni faktor. Na soundtracku za Amplitude ce se naci zaista razliciti muzicari i muzicki stilovi, a evo i spiska, pa uzivajte: Herbie Hancock, Papa Roach, Baldwin Brothers (ne misli se na glumce), Production Club, Manchild, Blink 182, David Bowie, Dieselboy, Freezepop, Garbage, Logan 7, Mekon, Quarashi i Weezer.

:) BONUS SMS

Sve vaše kritike, poruke i pitanja, možete nam poslati putem SMS-a na tel:
063/ 333 123
NE odgovaramo putem SMS-a

Cao! Pisem vam prvi put.
Imam boot CD za DivX filmove po nazivu PS2Reality. Samo me interesuje da li je to dobar CD.
P.S. Redizajn vam je COOL.
BONUS
Odlican, jer drugog nema.

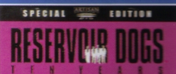
Mnogo bi bili odusevljeni kada bi jednom razbili sve dileme tako sto bi objavili duel Xbox vs. PS2! Ima li ikakvih sansi da se W.E. 6 i GTA Vice City pojave na Xboxu?
BONUS
O tom duelu ce se jos pisati. Sanse su iste kao da na vrbi rodi grozdje.

Znate li sta o Gran Turismu 4? Procitao sam na netu da je Sony nabavio licence za Ferrari i Lamborghini? Kazu jos da se GT4 nece moci igrati online?
ANARKI
BONUS
Procitaj poslednju stranu vesti.

Odgovor Stevanu: PS3 ces imati u virtuelnoj stvarnosti pre 2008! Eto tako moj Stevo! Ziveli, Chief Wiggum

Cao Bonuse citam te od kada si se rodio (bese tto mrsava beba od 68 kg ali polako smo je hranili i vi i mi i sada ima 108kg(stranica) 30 god (broja) III(godine truda).

KONZOLARNI PSI



Reservoir Dogs kod nas poznat i kao "Ulicni psi" je prvi film cuvenog Quentina Tarantina - a uskoro ce postati i video igra, i to za PlayStation 2 i Xbox, a



u izvedbi kompanije SCi, "Reservoir Dogs ce biti veran filmu i igraci ce imati priliku da preuzmu ulogu svih "mister" likova, ukljucujuci i MR Blondea. Pored puno pucanja i akcije, igra ce obilovati i sekvencama voznje" kaze zvanicno saopstenje za stampu. Malko lici na GTA 3, ali dobro...

PONOVO REKORDNA GODINA

Ova godina ce ponovo biti rekordna za industriju digitalne zabave - jos vise ljudi ce ove godine kupiti konzole i video igre nego



prethodnih godina, kaze se u izvestaju koji je narucila organizacija ELSPA (Entertainment and Leisure Software Publishers Association), esnafsko udruzenje izdavaca video igara. Prodaja igara sirom sveta ce dostici zavidan obrt od 18,5 milijardi dolara, a ocekuje se da ce oko 32 miliona konzola biti prodato potrosacima, kako je procenila Londonska agencija za istrazivanje po imenu ScreenDigest. Ovakava prognoza dokazuje cinjenicu da igranje ubrzano postaje jednako profitabilno kao i druge zabavne industrije - ponajvise filmska i muzicka.

ACCLAIM PRED SUDOM

Acclaim je ponovo meta advokata, a ovaj put su tuzbu protiv rukovodstva podneli sami deonicari kompanije! U sustini, deonicari tvrde da rukovodstvo kompanije nije iskreno u svojim izvestajima; da im nisu dostavili informacije







o smanjenoj potraznji kljucnih naslova kompanije, kao i da je pracenje prodaje lose i da dodvodi do pogresno izracunatih cifara. Ova tuzba je samo dodatna muka za Acclaim - nedavno ih je na sud odvela druga tuzba koju je podneo biciklista Dave Mirra, zbog problema s igrom BMX XXX.

DRIVER U BIOSKOPIMA

Infogrames je potvrdio ranije glasine i vesti da ce na osnovu velikog konzolarnog hita, igre Driver, biti napravljen film koji ce producirati studio Impact Pictures, odsek nemacke nezavisne filmske i distributerske kuce Constantin Film. Infogrames je takode objavio da ce produkcija poceti ove godine, kao i da ce reziser biti Paul W.S. Anderson koji se "proslavio" filmom Resident Evil (posto je u pitanju njegova producentska kuca) a na scenariju ce raditi James DeMonaco, Todd Harthan i James Roday, ko god oni bili.

ONIMUSHA 3

Na pres konferenciji u Tokiju koju je Capcom nedavno održao sve je bilo u znaku najavljivanja treće igre iz Onimusha serijala! Najzanimljivije vesti vezane su za glavne uloge u igri - i to bukvalno, jer je opštepoznato da je glavnu ulogu, samuraja Samanosuke Akechija, u prethodnom nastavku igrao japanski akcioni glumac Takeshi Kaneshiro - koji će opet biti u toj ulozi. No, ono što je bilo glavno iznenađenje je objava da će Onimusha 3 imati paralelan zaplet: pored srednjevekovnog Japana, igra će se događati i u moderno doba, i to u Francuskoj! Vrhunac sledi: glavni lik u delu radnje smeštenom u današnjicu biće francuski marinac Jacques Bran, kojega će glumiti niko drugi do li čuveni Jean Reno!





SQUARE U PLUSU

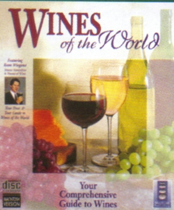
Square je ponovo u plusu, i to velikom! Japanski gigant je na pragu potpunog oporavka od fijaska s filmom Final Fantasy koji je ovu kompaniju ostavio u tolikim dugovima da su i na kraju prošle fiskalne godine prijavili gubitak od preko 100 miliona dolara! Najzaslužnija za taj oporavak je igra Final Fantasy X-2, koja se u Japanu pojavila polovinom marta, i samo tokom prve nedelje bila prodata u preko 1, 5 miliona primeraka! Square sada predvidja profit od oko 100 miliona dolara za kraj ove fiskalne godine. Da li vas onda čudi što se već šuška o igri FFX-3 koja bi trebalo da za glavni lik ima Rikku? Naravno, Square je to demantovao, al setimo se samo da su isprva - pre više od godinu dana - iz Squarea bile najavljene dve nove igre u FFX svetu.

[illegible] TURISMO 4

[illegible] 4 će imati 2000 [illegible] i preko 100 [illegible]
[illegible] izveštaji iz Japana [illegible] da će Gran Turismo 4, [illegible] nastavak najbolje simu- [illegible] vožnje od Polyphony [illegible] biti daleko bolji i veći [illegible] što je iko ochekivao. U [illegible] sa kojim se trenut- [illegible] su 2000 automobila [illegible] više od stotinu staza - [illegible] teško za poverovati!!! [illegible] još više podataka [illegible] prošlogodišnjeg E3 sajma.
[illegible] Turismo 4 i Volkswagen [illegible] ugovor! Polyphony [illegible] je objavio da je sklopio [illegible] sa Volkswagenom [illegible] kojem će Gran Turismo [illegible] biti korišćena kao [illegible] programa za obuku [illegible]. Prema izveštajima iz [illegible] VW će ceo svoj pro- [illegible] modelovati i mapi- [illegible] uključujući čitav niz pro- [illegible] koncept automobila. [illegible] će sarađivati sa VW [illegible] poboljšavanju distribucije [illegible], upravljivosti itd...
[illegible] je samo najnoviji u nizu [illegible] između auto industri- [illegible] Polyphony Digitala i sledi [illegible] sa Toyotom, [illegible] drugima. Možda će [illegible] uticajniji developer [illegible] da ubedi čelnike ovih [illegible] da dozvole [illegible] automobila u nji- [illegible] najnovijoj [illegible] Polyphony: "Moguća [illegible] automobila u Gran [illegible] 4!"."Neka [illegible] su uvedena, ali [illegible] koje smo imali za [illegible] Turismo 3 nisu imple- [illegible]" rekao je predsed- [illegible] Polyphony Digitala [illegible] Yamauči nedavno [illegible] novinarima u [illegible]. "U Gran Turismu 4 [illegible] da u potpunosti istraži- [illegible] aspekte simulacije." [illegible] ovo tačno znači nije [illegible], iako se smatra da [illegible] na napore fizičara [illegible] koji se ulažu po [illegible] direktne interakcije [illegible] automobila. "U planu [illegible] redizajnirani sistem [illegible] sa nekoliko novih [illegible] igranja," nastavio je [illegible]. "Mrežna kompati- [illegible], na primer, je ogroman [illegible] razvoju i nešto što raz- [illegible]." Ovaj komentar [illegible] možete zanemariti [illegible] iz Sonija već proteklih [illegible] potvrđuju da [illegible] GT4 biti vrlo "online [illegible]

SVE JE TO ZBOG LOSEG VINA...

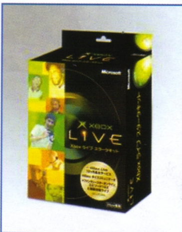
Osnivac Sege AM2 i guru konzolarnog igranja, Yu Suzuki, bi voleo da napravi igru isprobavanja vina... ili su mozda novinari koji su o tome izvestili pomalo previse bukvalisti. Naime, Suzuki je prilikom primanja nagrade za zivotno delo



Las Vegasu, u jednom intervjuu izjavio: "Posto svi pricaju o tome kako video igre sazrevaju, mislim da je vreme da neko napravi simulaciju testiranja vina. Takvu igru bih ja voleo da napravim". Zvuci kao da se Suzuki salio, ali ko zna...

XBOX ZIVI I U EVROPI

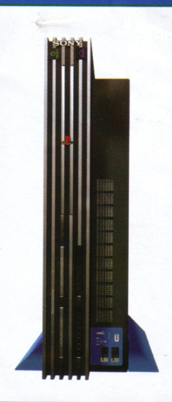
Microsoft je, kao sto je odavno i najavljeno, 14. marta lansirao Xbox Live u jos osam evropskih zemalja, cime je oznacen pravi pocetak Xbox Live sluzbe u Evropi - ali bez podrske Eidosa i Electronic Artsa. Eidos je izjavio da



mu "ne lezi" poslovni model koji forsira Microsoft, prema kome ta kompanija kontrolise sve aspekte online sluzbe.
Ovakav pristup je dijametralno suprotan Sonyjevom. Sony ce svoju sluzbu za mrezno igranje lansirati u Evropi tokom ove godine.

NOVI PLAYSTATION 2 HARDWARE LANSIRAN U JAPANU

Sony Computer Entertainment Japan, je iznenadio sve svojim novim modelom PlayStation 2 konzole koji je namenjen jo shirem krugu korisnika. Novi model, oznachen kao SCPH-50000, cce biti dostupan u Japanu od 15. maja. Ovaj model omoguccava reprodukciju shireg spektra DVD formata, ukljuchujucci DVD-R, DVD-RW, DVD+R i DVD+RW, tj. apsolutno svih formata koji postoje. Shto je josh vazhnije za obichnog korisnika, nova mashina cce biti opremljena sa vrlo tihim ventilatorom i ugradhjenim infra crvenim portom za daljinski upravljach. Oba ova dodatka su neophodna da bi se konzola smatrala kao ozbiljan DVD player. Daljinskim upravljachem cce biti mogucce i ukljuchivanje i iskljuchivanje konzole. ;)



Ali zato i-Link port vishe necce biti ukljuchen zbog ochiglednog nedostatka podrske developera. Iznenadhjujucce, ali i pored ovih dodatnih moguccnosti, Sonijevi inzhinjeri su uspeli da skinu 400g od ukupne tezhine mashine. Vishe detalja o regionalnim kodovima nije dato.

PLAYSTATION 3: SUPERKOMPJUTER NA ČIPU







Posle sezone rekordnih rezultata u prodaji PlayStationa 2 tokom novembra i decembra 2002. godine (sa prodatih više od 4 miliona primeraka hardvera i više od 400,000 PlayStation 2 Network Adaptera), Sony ponovo zaokuplja pažnju medija sa pričom o sledećoj generaciji PlayStation konzole - PlayStationom 3!

Svi pokazatelji govore da će se nova mašina pojaviti u 2005. godini. Priče koje okružuju PS3 ukazuju na to da će glavni procesor u mašini nositi naziv **Cell**, kompleksni mikroprocesor, praktično superkompjuter u jednom čipu. Iza ovog procesora stoje tri gigantske kompanije - **IBM, Sony i Toshiba** sa uloženih 400 miliona američkih dolara u ovaj projekat. Cell, koji se značajno razlikuje od sadašnjih procesora, bi trebalo da se pojavi na tržištu krajem 2004. godine ili početkom 2005.

Ovo novo-dizajnirano parče silikona će sadržati više čipova u jednom i biće u stanju da izvrši više od TRILIONA matematičkih operacija u sekundi. Da bi vam to malo slikovitije opisali reći ćemo vam da to znači da je ovaj čip približno 100 puta brži nego Pentium 4 na 2.5GHz! Dizajn ovog procesora se trenutno drži u velikoj tajnosti, ali uprkos tome informacije se šire da će Cell pored snage da izračuna trilion operacija sa plivajućim zarezom, imati između 4 i 16 procesorskih jezgara (ili ćelija - CELL) po čipu - odakle i potiče sam naziv procesora.

Prema navodima **Microprocessor Reporta**, uticajnog industrijskog žurnala, igračka konzola bi mogla da iskoristi čip sa 16 jezgara na taj način što bi određeni delovi izvršavali matematičke funkcije, a određeni bi bili zaduženi za audio i video funkcije itd...

Cell izračunavanje bi trebalo da podržava distribuirani stil umrežavanja koji izvršava zadatke na sličan način na koji to obavljaju rute mobilne telefonske mreže. Tako bi na primer PlayStation 3 mogao da iskoristi svoje širokopropusno konekcije da "povuče" dodatnu računarsku snagu iz drugih neopterećenih procesora preko interneta. U slučaju da mu je potrebno još više snage, PlayStation 3 bi mogao da "opipa" kućnu mrežu i potraži podršku od još slobodnih mašina. Jednostavno rečeno, Cell omogućava da se delovi zadatog izračunavanja distribuiraju među svim slobodnim procesorima u cilju iskorišćavanja njihove kombinovane snage.

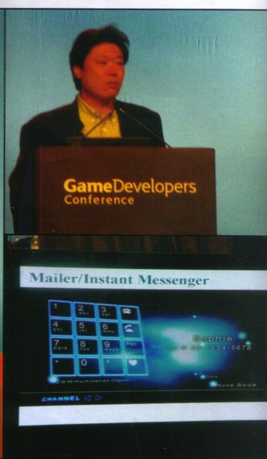
Naravno da će Cell biti prava blagodat za igranje, ali on nudi dodatne koristi van ove oblasti koje se protežu u sve ostale grane zabave - download igara i dodatnog sadržaja za igre sa interneta, pristup beskrajnim resursima filmova i muzike, snimanje TV emisija, pa čak i kupovina elektronskim putem. Sa dodatnom snagom dolazi i dodatna fleksibilnost. Ovo takođe omogućava Soniju jedinstvene mogućnosti sa sledećom generacijom PlayStationa i njihovim ostalim proizvodima za zabavu kao što su high-definition televizija i digitalni kamkorderi.

Industrijski analitičari su potvrdili da se očekivani datum pojavljivanja Cella poklapa sa sa planovima da se PS3 pojavi u 2005. godini. Međutim, postoje i glasine o planovima da se Cell upotrebi i u PC industriji, konkretno u Sonijevoj Vaio liniji personalnih kompjutera. Postoje i dobre šanse da će se ovaj "čudo procesor" upotrebiti zajedno sa novim formatom zapisa poznatim pod nazivom "Blu-Ray Disk." Reč je o budućem formatu zapisa na DVD koji će imati kapacitet između 25 i 27 GB po jednom sloju u kojem se primenjuje plavi laser. Ukupni kapacitet ovakvog zapisa na dvoslojnom disku prevazilazi **50 GB**!



KAKO ĆE IZGLEDATI INTERFEJS ČOVEK - MAŠINA SLEDEĆE GENERACIJE





Shin'ichi Okamoto, potpredsednik i CTO Sony Computer Entertainmenta, je na 2002 Game Developers Conference izveo prezentaciju citirajući Artura Klarka - "**Budućnost se ne predviđa, već stvara**."

Prikazan je novi pogled na alternativne načine interakcije sa sadašnjom generacijom PlayStationa. Predstavljeni su različiti načini navigacije kroz broadband zabavu - ovo su bili samo koncepti ali su nam jasno pokazali sa čime barataju razvojna odeljenja u Soniju. Očekujte da ćete biti u mogućnosti da koristite vaš PS2 da surfujete kroz filmske i muzičke sadržaje kao i igre i da ga koristite kao email i instant message klijent.

Najzanimljiviji deo ove prezentacije je bio nešto što je Okamoto nazvao "Gestural Interfaces". Povezivanjem standardne USB kamere na vaš PS2, možete mu poslati vizuelne komande. Uz ovo je sledila neverovatna demonstracija od strane Sonijevog predstavnika.

Dotični gospodin je u ruci imao štapić sa zelenom lopticom na kraju. PS2 je imao softver koji može da prati kretnje zelene loptice. Na ekranu su se ti pokreti prenosili u virtuelnom 3D okruženju. Kako je on mahao i pravio različite figure u vazduhu na ekranu su se izvršavale određene magije. Mogao je da pomera predmete u igri tako što bi ih "gurnuo" uz pomoć štapića. Isto tako je i okruženje reagovalo na njegove pokrete.
Kad bi on zamahnuo rukom da bi stvorio olujni oblak tako bi sevnula munja tamo gde bi on držao štapić na ekranu. Ovo je tehnologija daleko ispred sadašnjeg PS2 kontrolera i predstavlja samo nagoveštaj onoga što ćemo videti od Sonija u ne tako dalekoj budućnosti.

Ovo je bila fascinantna prezentacija na kojoj je g. Okamoto pokazao da je pun ideja i da se u Soniju vredno radi na implementiranju ovih ideja u praksi.

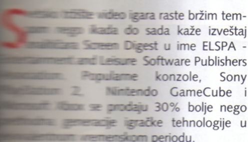


"Murov zakon je previše spor za nas" - je Shin'ichi Okamoto, glava tehnol odeljenja Sony Computer Entertainm pozivajući se na već dugogodišnji zak se maksimana proračunska snag poluprovodničkoj industriji duplira pri svakih 18 meseci. "Mi ne možemo ček godina" da bi dostigli hiljadu puta bolj formanse za sledeću generaciju PlaySta Gledajući još dalje u budućnost, Oka vidi još veće promene u Sonijevom bizn igrama - "Možda će PlayStation 6 ili zasnovan na bio-tehnologiji".



VIDEO GAMES MARKET





Svetsko tržište video igara raste bržim tempom nego ikada do sada kaže izveštaj analitičara Screen Digest u ime ELSPA - Entertainment and Leisure Software Publishers Association. Popularne konzole, Sony PlayStation 2, Nintendo GameCube i Microsoft Xbox se prodaju 30% bolje nego prethodna generacije igračke tehnologije u ekvivalentnom vremenskom periodu.

U Velikoj Britaniji, potrošnja za zabavni softver u 2002. godini je dvostruko veća nego prihod [illegible] video kaseta i 1,4 puta veća od prihoda svih bioskopskih dvorana. Prodaja igračkog softvera je takođe porasla za 44% na ukupnih [illegible] miliona jedinica u ovom periodu.

Roger Bennett, generalni direktor ELSPA, kaže: "Ove brojke jasno pokazuju komercjialnu snagu industrije bogate kreativnošću i ekonomskom vrednošću. Sve više ljudi kupuju sve više igara širom sveta i vrlo smo ponosni da možemo reći da su britanske razvojne kuće znatno doprinele ovom uspehu. Konkretno, kompanije kao što je Rockstar North koji su razvili fenomenalno uspešni GTA: Vice City koji je prodat u preko milion primeraka samo u Velikoj Britaniji u osam nedelja do Božića."

Ben Keen, direktor za istraživanje u Screen Digestu je prokomentarisao: "Trenutni tehnološki ciklus tržišta video igara je značajno [illegible] u poređenju sa prethodnim fazama ciklusa. Kao dodatak više igara se prodaje po svakoj prodatoj konzoli. Ovo znači da će se hit naslovi prodavati u još većim brojevima."

Velika Britanija je i dalje najveće tržište u Evropi i treće op veličini u svetu, posle SAD i Japana. Ukupna prodaja zabavnog softvera u Velikoj Britaniji je ponovo porasla u 2002. godini da bi dostigla 1,080 miliona funti (1,612 miliona evra) - najvišu vrednost ikada dostignutu. Od 1995. godine više od 215 miliona primeraka zabavnog softvera je prodato u VB. Ovo je dovoljno da svako domaćinstvo u VB poseduje 9 naslova. Širom Evrope prodato je zapanjujućih 900 i više miliona CD-ova sa zabavnim softverom tokom ovih osam godina. Širom sveta ukupni broj primeraka zabavnog softvera prodatih od 1995. godine dostiže 3 milijarde.

Prema najnovijim izveštajima, svetsko tržište igara i zabavno edukativnog softvera će porasti na 18,5 milijardi USD ove godine sa 16,9 milijardi USD u 2002. godini. Od 1995. godine, globalno tržište zabavnog softvera se skoro utrostručilo u vrednosti, a sa ovakvim rastom se praktično ne može uporediti ni jedno drugo tržište.

Po pitanju prodaje hardvera u 2002. godini, PlayStation 2 je prodat u 6,3 miliona primeraka u zapadnoj Evropi prema procenama Screen Digesta. Na globalnom nivou, Screen Digest procenjuje da je Sony prodao više od 40 miliona PlayStation 2 sistema do kraja 2002. godine, čime je Sony osvojio 74% tržišta trenutnog 128-bitnog tržišta, ispred Nintenda koji ima 14% tržišta i Microsofta koji je osvojio 12% tržišta.

Ako pogledamo u budućnost, Screen Digest predviđa da će 2003. biti još jedna rekordna godina za prodaju hardvera i softvera. Globalno, neverovatnih 32 miliona novih PlayStation 2, Xbox i GameCube konzola će biti prodato u poređenju sa nešto preko 30 miliona u 2002. godini. Na osnovu ovakve prodaje hardvera očekuje se i 548 miliona prodatih primeraka zabavnog softvera u odnosu na 508 miliona u 2002. godini.

ELSPA (The Entertainment and Leisure Software Publishers Association) je osnovana u 1989. godini da bi se utvrdio specifični i kolektivni identitet industrije kompjuterskih i video igara. Njene članice su skoro sve kompanije koje su uključene u izdavaštvo i distribuciju interaktivnog zabavnog softvera u Velikoj Britaniji.

Samo deo aktivnosti ove komapnije uključuje zvanične top liste i industrijske izveštaje, program protiv piraterije u VB i Evropi, PR i komunikacije i organizacija skupova i sajmova. Više informacija možete dobiti na adresi http://www.elspa.com

SCREEN DIGEST je istaknuti izvor biznis informacija, istraživanja i analiza o globalnim audio-vizuelnim medijima. Screen Digest žurnal se izdaje više od 30 godina i čita u više od 40 zemalja.



JAK AND DAXTER II

Izdavač:	SCEE	Proizvođač:	Team SoHo	Žanr:	Platforma	Datum izlaska:	kraj novemb





U ovom broju imamo intervju sa Jason Rubinom ko-osnivačem Naughty Dog kompanije. Jason Rubin je počeo da radi na kreiranju igara sa svojim partnerom Andy Gavinom još 1986. godine. Naughty Dog je odgovoran za super hit Crash Bandicoot serijal, i još jednu platformu - Jak & Daxter.

U ovom trenutku oni naporno rade na nastavku ove igre koja bi trebalo da nastavi avanture Jaka i njegovog kompanjona u velikom stilu.

INTERVJU

bonus Jak II fenomenalno izgleda. Koliko je bilo teško izvući takve performanse iz hardvera PS2?

Jason Rubin: Mi se uvek trudimo da poteramo hardver do krajnjih granica. To je uvek teško bez obzira koji sistem je u pitanju. Dobra stvar kod Jaka 2 je ta što smo već imali osnovni engine pa se nismo borili da "podignemo" gameplay na noge. Gameplay je ostao od starog engine-a. Od te tačke išli smo na poboljšanja. Mogli smo da napravimo više manjih specijalnih efekata kao što su munje, razna iskrivljenja objekata, odsjaji i svetlucanja koje možete videti na sve strane. U suštini imali smo mnogo više vremena da se posvetimo detaljima nego prošli put kada smo se bavili vitalnim delovima engine-a.

bonus Znači dobar deo engine-a iz prvog dela je ponovo upotrebljen u drugom delu?

Jason Rubin: Da. Sve što je postojalo u prvom delu je i sada tu, neki delovi su ponovo napisani i poboljšani, a tu su i dodatni delovi koji su pridodati postojećim. Postigli smo više svetlosnih efekata nego što je iko do sada uspeo.

bonus Zašto mislite da drugi developeri imaju problema da postignu takve rezultate na?

Jason Rubin: Naša velika prednost je ta da mi imamo Sony iza leđa sa ogromnim sredstvima koje možemo utrošiti na programerski talenat. Mi imamo mnogo više programera od velike većine drugih studija; mi imamo bolje programere nego što drugi studiji mogu sebi da priušte. Kao dodatak mi imamo tu prednost da možemo međusobno deliti nove tehnologije između svih Sonijevih studija. Zvučni alati korišćeni u igri Mark of Kri su sada i naši zvučni alati. Za rezultate koje je Zipper Interactive ostvario sa progressive scan grafičkim modom smo dobili izvorni kod programa. Pa i Insomniac koji čak i nije Sonijevo vlasništvo deli sa nama engine kod.
Mnogo timova imaju odbojan stav prema korišćenju tuđeg koda, dok mi nasuprot tome koristimo sve moguće resurse da bi igra bila što bolja. To nam daje veliku prednost.

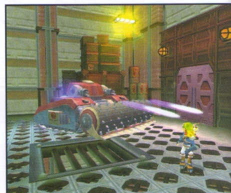
bonus Da li možda sagledavate poslovnu priliku u tome da ustupite licencu na vašu tehnologiju nekim drugim developerima?

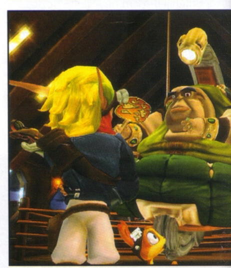
Jason Rubin: Nisam siguran da ćemo ikada licencirati našu tehnologiju nekom developeru van Sonijeve grupacije jer tako nešto zahteva dosta vremena i podrške takvim studijima što bi nas verovatno usporilo u izradi naših igara. Ali pošto mi već interno delimo tehnologiju u okviru Sonijevih razvojnih timova verovatno ćemo još više saradnje imati u okviru Sonija. U budućnosti će biti sve teže praviti igre. Ovo nije vrhunac teškoća već samo korak ka sledećoj generaciji i generaciji posle nje pa mislim da će biti više razmene znanja između kompanija.

bonus Jak & Daxter je urađen da teče u 60 fps (slika u sekundi), i Jak II će takođe ići na 60. Da li je to neki vaš specijalan stav prema kreiranju igara?

Jason Rubin: Najvažnija stvar kada imate dobar framerate (broj slika u sekundi) je da se komande sa kontrolera očitavaju upravo u tom broju. Tako da kada igra ide na 30 fps, vaš lik može da primi 30 različitih komandi u sekundi. Ako imamo igru koja ide na 60 fps to znači da imate duplo više očitavanja sa kontrolera što bi značilo da je vašim likom moguće duplo preciznije upravljanje. To znači da bolji igrači mogu bolje da pokažu šta znaju. Određene igre funkcionišu sasvim dobro i na malim framerateovima ali se mi trudimo da se što više udaljimo od sporog framerate-a. Mogao bih da kažem da mi kao kompanija ne volimo spore framerate-ove pa se uvek trudimo da ga fiksiramo na 60. U određenim trenucima se i u Jaku 2 framerate usporava, zahvaljujući najviše otvorenoj prirodi igre jer ako počnete da bežite od neprijatelja oni nastavljaju da vas jure, tako da ako nastavite da bežite za vama će juriti sve više i više neprijatelja do tačke kada se sistem mora usporiti.
Znači vrlo retko su moguća neka usporenja ali se mi trudimo da framerate održimo na 60 što više možemo. Mislim da je to apsolutno neophodno u ovom žanru igara.

bonus Hvala.





Konzole za koje će izaći igra
Playstation 2
Game Cube
Game Boy Advance
X box
Ps one

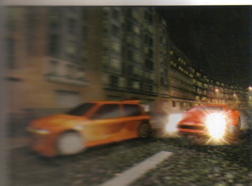
MIDNIGHT CLUB II

Izdavač:	Rockstar Games	Proizvođač:	Rockstar San Diego	Žanr:	Trke	Datum izlaska:	Q2 2003









[illegible] hostuje lokalno od igrača a onda se [illegible] kako im odgovara. Interfejs [illegible] pojednostavljen da bi igrači [illegible] lakše počeli igru. Ali najbolji deo [illegible] ne znamo kad će i nama biti pristu[illegible] preko mreže.

[illegible] koji su to već terali preko mreže da je [illegible] rezultat fenomenalan, tj. da nije bilo [illegible] zastajkivanja tokom cele trke. Svaki [illegible] perfektno istog trenutka kada [illegible] komanda i zadata a ceo tempo trke je [illegible]. Očigledno je da je Rockstar odradio [illegible] algoritam baš onako kako bi trebalo, [illegible] Midnight Club II u suštini postati prvi [illegible] na PS2.

[illegible] bitnije – nema nikakvih mesečnih [illegible] naplata koje će vas brinu[illegible] da se vratimo na game[illegible] u karikiranim najvećim svet[illegible] metropolama – Los Anđelesu, Tokiju i [illegible] gradovi, iako modifikovani u cilju [illegible] gameplaya su sasvim prepoz[illegible]. Možete voziti svuda i otvarati nove [illegible] ključnog značaja za pobedu u [illegible]

[illegible] modovima igranja.

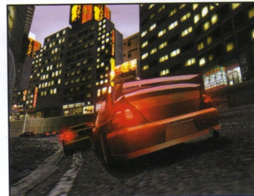
[illegible] the Flag

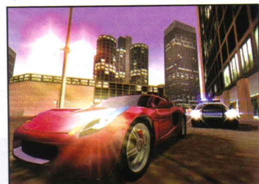
[illegible] koliko i zvuči. Negde na mapi se metodom slučajnog izbora postavlja zastavica koju morate pokupiti o odvesti do druge određene pozicije na mapi. U slučaju sudara, vozilo koje vas je udarilo preuzima mapu. Ne možete da zamisliti koliko je lud tempo igranja u ovom modu.

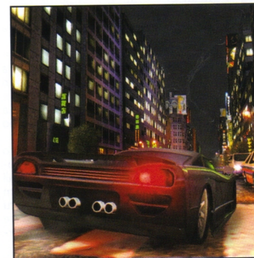
Detonator

U ovom modu svi vozači jure bombu koju moraju odvesti na određeno mesto na mapi. Kada tamo stignete sva ostala vozila automatski eksplodiraju a vi dobijate jedan poen. Ako ste mislili da je tempo u CTF bio prebrz, čekajte da probate ovo.

Sve u svemu Midnight Club II je obećanje (za nas još uvek daleko) online igranja na PlayStationu 2.





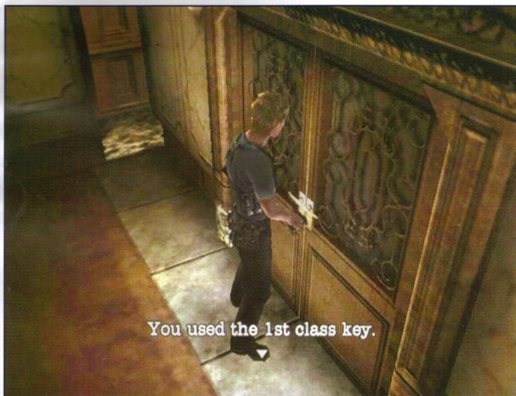


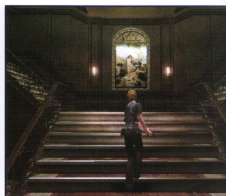


Konzole za koje će izaći igra	
Playstation 2	da
Game Cube	da
Game Boy Advance	da
X box	ne
Ps one	ne

RESIDENT EVIL: DEAD AIM

Izdavač:	Capcom	Proizvođač:	Capcom	Žanr:	Akcija	Datum izlaska:	Q2 2













Resident Evil: Gun Survivor se na PSX-u pojavio u avgustu 2000. godine i ...propao! Isto se ponovilo sa njegova dva nastavka.

Uzimajući u obzir lošu zaleđinu serijala, Resident Evil: Dead Aim teško da bi mogao da prođe lošije nego njegovi prethodnici. U stvari stvari su se ovog puta značajno promenile, jer je sistem igranja promenjen pa se akcija neprestano seli iz trećeg lica u prvo i teče vrlo glatko za razliku od ranijih izdanja.

Dead Aim je na mnogo načina bolja igra nego bilo koji Resident Evil pre njega, čak smo slobodni da tvrdimo da bi prethodni delovi imali drastično bolji uspeh da su rađeni po ovom receptu. Dakle, Dead Aim vas stavlja u ulogu Bruce McGiverna, američkog špijuna koji se infiltrirao na brod koji poseduje Umbrella korporacija i na kojem se širi T virus.

Dead Aim se može igrati uz pomoć Dual Shock 2 kontrolera ili uz pomoć GunCon 2 svetlosnog pištolja, mada je sasvim jasno da je drugi način mnogo zabavniji. Kada se igra uz pomoć Dual Shocka, leva palica ili krstić upravljaju kretanjem; držanje L1 uključuje šunjanje a držanje X vam omogućuje strejfovanje dok se šunjate. Sa GunConom 2 stvari stoje drugačije, krstić upravlja pokretima, A je za šunjažu a B ima istu funkciju kao X na Dual Shocku.

Uz pomoć SELECT dugmeta pozivate mapu (ako ste je našli), na kojoj je vrlo jasno naznačeno kroz koja vrata ne možete proći, koja se tek otključana i kroz koja ste već prošli. (Eh kad bi sve mape u igrama bile ovako dobro urađene.) Na START dugme se poziva inventar koji je već standardan.

Da bi trenutno prešli u pogled iz prvog lica pritiskate R1(na Dual Shocku) ili pritiskate obarač (na GunConu). Sa levo desno se okrećete a pritisak na napred ili nazad vas vraća u pogled iz trećeg lica. Ovaj mehanizam funkcioniše brzo i intuitivno, čak i sa GunConom.

Nije da nema i poneke mane jer headshotovima ne dobijate ništa, tj. preciznost je nebitna u odnosu na snagu oružja. Lakše je na primer ubiti zombija sa jednim hicem iz shotguna upućenim u stomak nego sa 5-6 metaka iz pištolja u glavu. Još jedan nedostatak je taj da ne možete uništiti ništa od okoline osim povremeno neke kutije da bi pokupili poboljšanje, čak ni ogromne prozore ne možete razbiti nikakvim projektilom. Ali koga zanima da razbija prozore kada vam zombi iskoči iz ćoška, ili kada uđete u sobu u kojoj naiđete na obešen leš. Posebno zu zastrašujući delovi igre u kojima gomila zombija krene da vas okružuje, brrr...

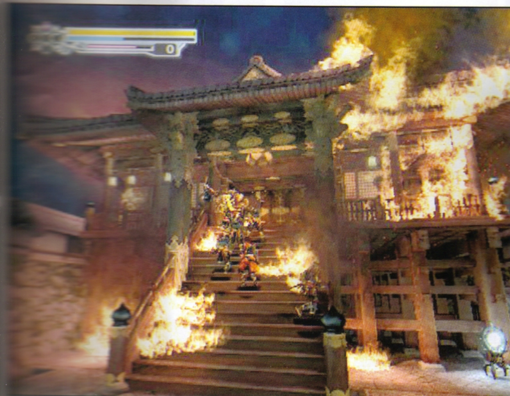
Resident Evil: Dead Aim je perfektno osveženje i odlična evolucija light-gun tipa igara.



Konzole za koje će izaći igra
Playstation 2
Game Cube
Game Boy Advance
X box
Ps one

ONIMUSHA 3

[illegible]	Capcom	Proizvođač:	Capcom	Žanr:	Akcija	Datum izlaska:	Q1 2004









[illegible] je izbor igara na dvojci bio [illegible] prvi deo ove igre je napravio [illegible] na tržištu. Sa preko 2,5 miliona [illegible] primeraka prvog dela u svetu (od toga [illegible] u Japanu) i više od 2 miliona primer- [illegible] dela od čega milion u prvoj nedelji [illegible] vam je da je izlazak trećeg dela [illegible] pitanje vremena.
[illegible] nije bilo dovoljno da zadovolji [illegible] Keiji Inafune Sana. Njegova [illegible] Onimusha bude još popularniji u [illegible] Americi. A njegovo tajno oružje? Pa [illegible] već čuli za tog čiku iz Francuske po [illegible]
[illegible] verovatno znate likovi u prva dva dela [illegible] na stvarnim glumcima pa ni [illegible] 3 neće biti izuzetak. Dakle, pored [illegible] Kaneshiro-a, koji će ponoviti svoju [illegible] Samanosuke Akechija, saznajemo [illegible] vest da će se u ovom nastavku pojav- [illegible] glumac Jean Reno - najpoznatiji po [illegible] u filmu "Profesionalac". Dodatno [illegible] izgled njegovog virtuelnog lika koji [illegible] potpuno veran originalu. Ponekad je [illegible] da vidite skrinšot i shvatite o kakvom [illegible] radi.
[illegible] glumu neće odraditi g. Reno osim [illegible] francuskih komentara.
[illegible] pitate šta radi jedan Francuz [illegible] Japanu? E, vidite, veći deo igre se [illegible] u današnjem Parizu! Iako će Samanosuke imati zadatak da smlati solidnu gomilu nakaza u Japanu 1852. godine, u jednom trenutku će on nekako biti prenesen u bitku za Pariz 2004. godine. I tako dolazi do susreta sa Jacques Blanc-om, koji se nalazi u sred obračuna sa demonima. I tako će oni udružiti snage da bi uništili zlog Nobunagu, koji je uzrok svih zala.
U izradi igre će učestvovati i Takashi Yamazaki - honkgonški producent filmova svetskog kalibra i Donnie Yen - čuveni koreograf akcionih scena, koji će režirati akcione scene zarad što veće autentičnosti. Zaključak je da će Onimusha 3 imati neverovatno kvalitetnu produkciju.
Poslednja velika promena, barem po pitanju tehnologije, je upotreba real-time 3D pozadina. Inafune kaže da je dobio kritike zbog prederovanih pozadina i u drugom nastavku ali da nijè hteo da ih menja zbog toga što u real-time modu nije mogao da ostvari tako dobar kvalitet. Ali sada smatra da su osvojili tehnologiju koja će kreirati real-time pozadine koje će po kvalitetu biti priblížne starim pa će Onimusha 3 napraviti skok u puni 3D. Ovo će se odslikati i na kontrole, koje će se razlikovati od Resident Evil koncepcije više nego ikada do sada. Ako mene pitate, tim bolje!





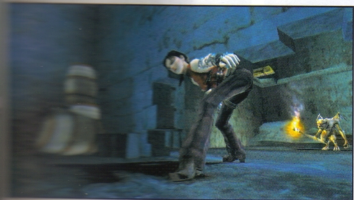


Konzole za koje će izaći igra	
Playstation 2	da
Game Cube	ne
Game Boy Advance	ne
X box	ne
Ps one	ne

primal






Odmah nakon nastupa žestokog hevi metal benda, ogroman demon napada pevača grupe i odvodi ga ko-zna-gde ostavljajući njegovu devojku u nesvesti i na ivici smrti. Jen, koja inače i izgleda kao [illegible] rado visio sa hevi metal pevačem, je momentalno odvezena u bolnicu gde se [illegible] probudila iz kome zahvaljujući [illegible] nakazi po imenu Scree. On je moli da je vodi u haotičnu, alternativnu realnost [illegible] bi pomogla ponovno uspostavljanje [illegible] kako njegovom, tako i njenom svetu. Jen nije preterano zainteresovana da [illegible], ali bi svakako želela da ponovo vidi svog dečka, pa odlučuje da prihvati ponudu. U Primalu se od vas traži da [illegible] Jen i Scree u istraživanju velikih [illegible] okruženja, rešavate zagonetke i [illegible] neprijatelje. Ova akciona avantura [illegible] sadrži sve elemente visoke produkcije [illegible] od sjajne grafike, preko prvoklasne [illegible] glume, do interesantnih, uvrnutih [illegible] i originalnih zapleta. Kako ništa na [illegible] nije potpuno savršeno, tako i u Primalu [illegible] elemenata (najveća zamerka se [illegible] na račun pojednostavljenog sistema [illegible] možda prevelik broj zaključanih [illegible], ali se on i pored toga može smatrati [illegible] igrom PlayStation 2 konzole [illegible]! Samo pogledajte naslovnu [illegible] zar nije najlepša do sada? prim.aut.). [illegible] sigurno, igra će zaludeti veliki broj [illegible] pretežno ljubitelje avanturističkih [illegible] okultne tematike poput Soul Reavera.

U Primalu glavne junake kontrolišete iz trećeg lica. U svakom svakom trenutku prostim pritiskom na Select možete uskočiti iz kože Jen u "kamen" Scree-a i obrnuto. Što je u tome da su jednom od njih neka mesta dostupna koja onom drugom nisu, te je stoga promena lika u određenom trenutku često ključna za prelazak neke lokacije. Takođe, glavni junaci imaju neke svoje specifičnosti - Jen veoma lako uči nove veštine borbe dok Scree-a njegov Stone hide čini veoma teško uništivim. No, težiste pri igranju Primala nije na genocidnom istrebljivanju neprijatelja, već na rešavanju zagonetki, traženju pravog puta i uklanjanju svih prepreka koje vam onemogućavaju prolazak pomenutim putem. Prepreke se uglanom svode na takozvani "sindrom zaključanih vrata" koja treba otvoriti pronalaženjem ključa ili aktirivanjem različitih mehanizama za otključavanje. Često ćete uz pomoć timskog rada rešavati ovakve probleme. Na primer, Scree može da naslaže kamenove jedan na drugi, pomoću njih se prebaci na drugu stranu kapije i iznutra otvori vrata za Jen, koja se pak često može provući kroz uzane prolaze i onda iznutra omogućiti prolaz svom neobičnom saputniku. Pored svega do sada navedenog, ovo dvoje imaju i neke posebne moći. Jen tako može tokom igre menjati svoj izgled i poprimati oblik različitih demonolikoh bića (od kojih opet svako ima sebi svojstvene moći), dok Scree može da oživljava kamene statue i uzima energiju iz ubijenih protivnika (koju kasnije i on i Jen koriste za obnovu health-a). Sve u svemu, njih dvoje čine veoma neobičan par protagonista koji se savršeno uklapa u uvrnut, neprirodan svet Primala, jednu od glavnih atrakcija igre. Predstoji vam detaljno istraživanje ogromnog, raštrkanog sveta koje ćete izvoditi uglavnom idući peške. Svoj progres možete

















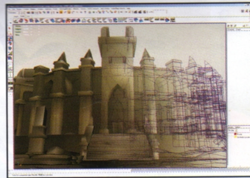


bilo kada sačuvati - bilo gde u toku igre, a postoje i teleport checkpoint-i koji vam omogućuju da se, ukoliko je potrebno, vratite na neko od mesta koja ste već prošli. Uprkos izuzetnoj veličini sveta u Primalu se zaista retko dešava da se izgubite. Detaljna mapa koja se u svakom trenutku može dobiti jednostavnim pritiskom na Start vam pokazuje vaš tačan položaj kao i položaj destinacije koju sledeću treba posetiti. Pored toga, kada igrate sa Jen, u svakom trenutku možete od Scree-a dobiti savet šta sledeće treba da uradite. Primal je grubo gledano veoma linearna igra, vraćanje unazad kako biste nešto zaboravljeno pokupili zaista postoji kao opcija, ali je retko kada zaista potrebno. Verovatno ćete uhvatiti sebe kako besciljno lutate po lokacijama na kojima ste već bili trudeći se da provalite "kako dalje", ali vam ja savetujem da umesto toga bolje obratite pažnju na ono što vam mapa i Scree govore - i nikakvih problema neće biti. Ako se samo malo skoncentrišete na zagonetke u igri, shvatićete kako one u stvari nisu uopšte toliko teške kako na prvi pogled izgledaju.

Kao što sam već na početku ovog opisa rekao, jedna od slabijih strana Primala je borba. I pored toga što Jen ima dosta raznovrsnih poteza na raspolaganju (kao što je popriman-je raznih oblika), sve se na kraju ipak manje-više svodi na drndanje tastera sa napad. Kada protivniku jednom smanjite energiju do minimuma, on će sa vrtoglavicom samo stajati čekajući da mu zadate finalni udarac. Čak ni knock down udarci ne ostavljaju previše dobar utisak. U jednom trenutku možete udarati samo jednog neprijatelja, tako da će oni u slučajevima kada ih je više, malte ne čekati u redu kako biste ih jednog po jednog izlemali. Sve ovo čini da vas borba tokom igranja samo zamara i zadržava. Kontrole u igri su na sasvim solidnom nivou. Jen može da skače, pliva, penje se po liticama i izvodi još mnoštvo drugih vratolomija. Igra vam malko pomaže u odabiranju puta na taj način što će Jen, uko liko je na primer dovedete ispred zida ko treba preći, sama to učiniti kada je zidu prib ližite, dok će se sa druge strane u njega pros to zakucati, ako je u pitanju ćor-sokak. I pore fascinantnog izgleda okruženja, sve delu nekako previše sterilno - verovatno zato što je nemoguće uništiti ili pomeriti nešto što nije u cilju napredovanja kroz igru. Ovo ume dost da vam olakša, ali i da zamori.

Borba u Primalu je, dakle, jedna od loši strana, ali na svu sreću ne predstavlja kon stantan problem. Isto se može reći i za kamer koja i pored mogućnosti slobodnog rotiranj na R1 zna da se nađe u prilično nepreglednim







[illegible] ja vi rotiranjem ne uspevate ništa [illegible] stvari). treba uzeti u obzir i [illegible] da je ako ništa drugo onda veoma [illegible] rotirati kameru kako bi ona postala [illegible] u trenucima kada vas zaskoči više [illegible] kreatura žednih vaše krvi. [illegible] ublažuje fakt da glavni likovi ne [illegible] sa ivice u provaliju ukoliko joj [illegible]. Da li je ovo dobro ili loše, ostavljam [illegible] (meni lično posle godina i [illegible] u razne ambise Tomb Raidera, [illegible] promena veoma prija! prim.aut.). [illegible] Primal ume ponekad da bude provi- [illegible] predvidiv i pomalo zamoran, ali u [illegible] nikada i dosadan.

[illegible] su odrađeni zaista, zaista dobro. [illegible] game play ne drži na ivici sto- [illegible] neizvesnosti, uvek ćete biti [illegible] radoznali da vidite kako izgleda [illegible] lokacija ili lik. Primal-ova vizual- [illegible] remek delo, kako po pitanju [illegible] tako i po pitanju tehničkog mod- [illegible]. Teksture su izuzetno jasne i sjajno [illegible], a po prvi put su iskorišćeni i neki [illegible] viđeni vizuelni efekti PlayStation 2 [illegible]. Ogromna prostranstva u igri su i [illegible] svoje međusobne raznolikosti jako [illegible] povezana i jedino je šteta što se mapa [illegible] stalno na ekranu, već je potrebno otići u meni kako biste je videli (ovo ume da potraje par sekundi što posle dužeg igranja počinje malo da iritira). Likovi su modelirani sjajno tako da koža u koju je Jen obučena izgleda potpuno autentično, a isto važi i za Scree-ov kamen, da se tako izrazim (ceo čovečuljak je od kamena i upravo tako i izgleda - veoma kameno!). Način osvetljavanja, senke, kao i različite vremenske prilike upotpunjuju inače bajni vizuelni doživljaj. Tu i tamo će se usled pada frame-ratea javiti poneko manje usporavanje u slučajevima kada se na ekranu odigrava neka veća bitka sa puno likova, no zarad svega ostalog, ovo se programerima da i oprostiti.

Neobičan soundtrack igre je posebna priča. Teški hevi metal rifovi za vreme borbi su iskombinovani sa horom i orkestarskom muzikom u trenucima kada bezbrižno istražujete uvrnute predele Primala. Ljubitelji bendova poput Nightwisha, Rhapsody-a i Theriona će biti posebno zadovoljni. Tu je i mnoštvo prilično dugih animacija koje će gurati priču, a svakako treba pomenuti i sasvim korektnu glasovnu glumu koja dopunjuje atmosferu.

Prelaskom igre vam postaje dostupno nekoliko bonus opcija, kao što je, na primer, Behind the scenes video sa dvoje ljudi koji su pozajmili glas glavnim junacima igre. Takođe se u samom Primalu nalazi nekoliko skrivenih bonus predmeta, koji za one tvrdokorne igrače predstavljaju pravi izazov. Ukupno gledano, ovo ostvarenje sadrži ono što je najbitnije za igre ovog žanra - sjajnu priču i upečatljive likove koji će vas veoma lako uvući u njihov svet. Iako postoje izvesni propusti u game play-u, audio-vizuelna strana je u nedostatku boljeg izraza brilijantna. Mene je lično igra oduševila, a ne sumnjam da će isto biti i sa svim drugim ljubiteljima dobre akcione avanture.

bonus IGROMER	Izdavač: SCEE		Žanr: Akcija		Medij: CD 1
• 1 igrač	KONZOLE	• PS2 ✓	OCENE	GRAFIKA 9	UKUPNO
• Memorijska kartica		• GC ☒		ZVUK 10	92%
• Vibracija		• X BOX ☒		IGRIVOST 7	
• Analogna kontrola		• GBA ☒		TRAJNOST 9	
		• PSONE ☒			

APE ESCAPE 2

...EZONA LOVA NA MAJMUNE SE PONOVO OTVARA!

...pe Escape 2 je nastavak hita sa Soni keca ...koji se pojavio zajedno sa Dual-Shock ...kontrolerom još 1999. godine. Ako ste ...prethodne brojeve Bonusa, sećate se da ...Ape Escape proglasili za najbolju platformu ...vremena za soni keca. Stoga su naša očeki- ...od ove igre bila velika.

...kao i u svim dobrim igrama, Ape Escape ...jednostavan cilj - uhvatiti stotine ...njih majmuna! Ok, lov na majmune po ...este malo neuobičajena ideja ali ono što je ...nelo priznanja i uspehe je gameplay, tj. ...nije inovativni i radikalni način upotrebe ...kontrolera. Novi način je podrazumevao ...enje obe analogne palice tako što je ...palica funkcionisala kao komanda prav- ...ok je leva bila određena za korišćenje ...vrsnih predmeta i oružja koja ste imali na ...laganju da bi uhvatili svu tu silu majmuna. ...na koji su developeri ugradili ove funkci- ...ru je bio neviđeno dobar - igrač je mogao ...kako će koristiti mrežu kojom je trebalo ...ti majmuna. Dakle, moguć je bio i prost ...unapred kao i potpuno vitlanje mrežom ...punih 360 stepeni, zavisno od toga kako ...kretao palicu, napred ili ukrug. Igra je ...la mnogobrojne spravice koje se sve na ...način koristile mogućnosti Dual Shock ...lera, u kombinaciji sa šašavim humorom, ...om grafikom i sjajnim dizajnom nivoa, ...scape disk je "iz mesta" osvojio dobar ...dnog vremena lasera u našem Soniju. ...brlvrlrm.. premotavamo film u 2003. ...i pred nama se nalazi nastavak igre. ...scape 2 igračima donosi novog lika kojim ...laju ali će svi ljubitelji prvog dela biti ...ojni jer se postoji mnogo nasleđenih stvari iz prvog dela, pa čak i video isečci iz prvog dela sa keca!

Novi protagonista Hikaru greškom odvozi Monkey Helmete u Monkey Park dok je profesor na odmoru i uskoro počinje haos na sve strane. Da bi stvari bile još gore, Spector iz prvog dela se vraća da bi napravio još više problema Hikaruu koji ima pred sobom zadatak da pohvata ošinute majmune.

Odličan game design je definitivno najjača strana Ape Escape dvojke, počinjete samo sa palicom i mrežom i imate zadatak da pohvatate određeni broj majmuna po nivou da bi napredovali u sledeći. Fantastični raspored kontrola iz prvog dela je ostao isti kao u prvom delu igre - kombinovaćete analogne palice i sve ostale dugmiće (da i L3 i R3) da bi se kretali, skakali i koristili različite predmete.

Bitnu ulogu u igri, pored majmuna, imaju i sve moguće stvarčice koje koristite da bi uspeli u svojim misijama. Počećete samo sa štapom i mrežicom ali ćete u svakoj novoj misiji dobiti novu igračkicu na raspolaganje, počev od radara do radio kontrolisanih automobilčića. Korišćenje svake od ovih igračkica posebno vam stvarno pruža osećaj zadovoljstva zbog načina na koji su programeri uklopili svaku u igru. Svaka od spravica ima svoju SMISLENU svrhu, nijedna od njih nije naporna za korišćenje i što je još važnije - sve su ludo zabavne za korišćenje.

Hikaru je Spikeov rođa, koji sam po sebi nije baš neki borac. Na rapolaganju ima standardne poteze - dvostruki skok, zaleganje i fol sa spavanjem. Većinu ostalih poteza on dobija od













velikog broja spravica kojima se koristi, od kojih se većina već pojavljivala u prvom nastavku igre. Njegova osnovna oprema za hvatanje majmuna je kao što smo već rekli - mreža i palica. Način hvatanja majmuna funkcioniše na sledeći način - maznete majmuna palicom po glavi da bi ga nokautirali, a onda hitro promenite oružje u mrežu, pokupite ih i odnesete na bezbedno. Kako napredujete dobijaćete sve više igračaka koji će vam proceduru hvatanja majmuna i olakšati i iskomplikovati. Igračke koje smo već videli u prvom delu su Monkey Radar, mreža za hvatanje majmuna u vodi, praćka, radio kontrolisani autić, letelica nalik na helikopter i uvek popularan magični udarac.

Naravno tu su i nove igračkice. Bananarang je bumerang u obliku banane kojim možete poslati majmune u carstvo snova sa distance. On takođe ima i drugu funkciju, da emituje gas sa mirisom banane, koji privlači neke od majmuna. Vodeni top ćete koristiti da ugasite vatru. Elektromagnetom pomerate teške metalne objekte.

U igri ćete naići na dobar broj zagonetki ali je rešavanje većeg broja zagonetki prilično lako jer je rešenje problema najčešće očigledno i sastoji se od toga da treba primeniti odgovarajući predmet iz vašeg arsenala. Takođe, kontrole ćete vrlo lako savladati. Već smo to pominjali više puta - Ape Escape je bio prva igra koja je obavezno zahtevala upotrebu obe analogne palice na Dual Shock kontroleru a nastavak jednostavno preslikava sistem upravljanja iz prvog dela. Levom palicom se krećete unaokolo. Desnom palicom upravljate trenutno selektovanim predmetom. Ovo možete koristiti da bi recimo uperili palicu u bilo kom pravcu. Neke spravice, kao na primer dash hoop ili sky flyer zahtevaju da vrtite palicom ukrug. Na iks, kvadrat, trouga i krug možete odabrate jedan od trenutno 4 aktivna predmeta, pa čak se i aktivni predmeti lako smenjuju čak i bez potrebe da pauzirate sa kretanjem. R-ovi i L-ovi se koriste za kontrolu kamere i skakanje.

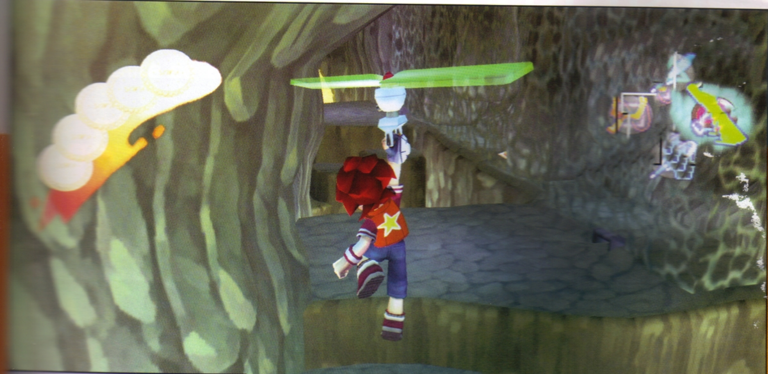
Uz fantastične kontrole, Ape Escape ima takvu postavku načina igranja kakva nije skoro viđena, bilo da ćete igrati dugo vremena bilo da uzimate samo petominutnu dozu. Zbog prirode dizajna nivoa, možete vrlo brzo proleteti kroz prvih par nivoa igre uhvativši minimalni broj majmuna koji vam je potreban da bi napredovali do sledećeg nivoa. Međutim svaki nivo je dizajniran upravo sa što više vrednosti za ponovno igranje, i još ćete često morati da se vratite na neke nivoe kada jednom nabavite odgovarajuće stvarčice koje su vam neophodne da završite posao.

Nastavljamo dalje sa nabrajanjem vrhunskih ideja ugrađenih u igru. Dakle, igrač biva automatski nagrađen po završetku svakog nivoa, tj. posle svakog nivoa se pojavljuju dodatne opcije u vidu Gotcha Boxa gde sa svakih 10 coina otvarate novu nagradu u vidu mini igara, manga stripića, filmića, zvukova, slika i informacija o igri. Ovaj sistem funkcioniše savršeno jer nagrađuje one koje idu od početka do kraja skupljajući što više coina je moguće i takođe pomaže da igra bude sve zanimljivija.

U trenutku kada u svakoj drugoj igri možemo videti filmske sekvence kvaliteta holivudske produkcije, mnogo toga pohvalnog može da se kaže za čistu genijalnost koja leži u jednostavnosti Ape Escape dizajna.

Ali kao što i sami znate, sve ove ideje ne bi vredele ništa da su SCE Japan zaboravili na osnove - na svu sreću Ape Escape 2 ima solidan sistem kontrole kamere, koji će vrlo teško izazvati negativne reakcije na bilo kojem od 20 različitih nivoa koji su kreirani sa takvom strašću i posvećenošću kakvi se retko sreću van Japana.

A sada pređimo na prave zvezde šou programa - majmune! Neverovatno je koliko je zan-





DA, CILJ IGRE JE POHVATATI MAJMUNE, NJIH TRI STOTINE!









[illegible] za majmunima - u više navrata [illegible] sebe da sam seo da odigram [illegible] minuta i onda shvatio da je prošlo [illegible] sati - prava uživancija, kažem vam!

[illegible] se razlikuju po bojama, po čemu [illegible] prepoznati njihove karakteristike, plus [illegible] "specijalne" grupe majmuna koje su u [illegible]. E ti fensi majmuni koji su odeveni [illegible] Reservior Dogs i koji šetaju Uzije ili [illegible] diva sa afro frizurom, u stvari [illegible] mnogo ličnih posebnih osobina. [illegible] pronađete majmuna uz pomoć [illegible] radara možete uključiti Monkey-Cam [illegible]-Kameru) koja pokazuje njihovu [illegible] zajedno sa imenom i statistikom za [illegible] majmuna, tj. plavi majmuni brzo trče [illegible] nizak rejting gledaćete ih kako se [illegible] valjaju svuda unaokolo.

[illegible] igra nije na tehničkom nivou Primala, [illegible] jedan čist, jasan i živ stil koji je [illegible] da vas prosto nasmeši. Umetnici su [illegible] efekte na teksturama u igri da [illegible] izgled sličan Yoshi Islandu, dok je [illegible] raspon neviđeno blesavih animacija [illegible] pravi prizor za uživanje. [illegible] ne mogu reći ništa loše. Iskreno [illegible] da li je to namerno ili slučajno ali engleska audio sinhronizacija je totalno šašava a muzika je veliki miks različitih stilova i to uglavnom blesavih tema.

Ape Escape 2 je prava definicija uspešno realizovane video igre. Prvo - jednostavna je, drugo - zabavna je i najvažnije vrlo je zarazna. Ova igra se može smatrati kao klasični primer odličnog game designa, jer je sve, počev od nivoa do rasporeda kontrola do celokupne strukture igre blizu savršenog. U današnje doba kada su standardi za platforme postavljeni jako visoko, mislimo prevashodno na čitav niz vrhunskih platformi koje su se pojavile u poslednje vreme (Ratchet&CLank, Sly Cooper...), bilo bi vrlo lako prevideti ovu igru. Nemojte to nikako učiniti!

Kao što smo već rekli Ape Escape 2 je odlično dizajniran da bude zabavan i za kratke periode igranja, ali verujte nam da kada jednom uhvatite kontroler u šake - teško da ćete brzo prestati sa igranjem. Iako igra na prvi pogled ne izgleda tako glomazna i duga kao već pomenuti teški kalibri platformi, mogućnost da odigrate svaki nivo ponovo i pohvatate sve majmune i osvojite još više nagrada je vrlo primamljiva. Fanovi prvog dela će biti vrlo zadovoljni da čuju da kada završite igru dva puta dobijate mogućnost da igrate sa Spikeom iz prvog dela.

U stvari, možda jedina zamerka koju imamo na igru je da u suštini nema mnogo novih ideja u odnosu na prvi deo. Prvi deo je potpuno razbio kalup standardne platforme dok je drugi deo praktično našminkan i do savršenstva doveden prvi deo. Ne mogu da ne kažem da je šteta što je ispuštena šansa da se napravi još jedan korak dalje u idejnom pogledu u igri.

bonus IGROMER — Izdavač: Sony | Žanr: Platforma | Medij: DVD 1

- 1 igrač
- Memorijska kartica
- Vibracija
- Analogna kontrola

KONZOLE	
PS2	✓
GC	X
X BOX	X
GBA	X
PSONE	X

OCENE	
GRAFIKA	9
ZVUK	9
IGRIVOST	10
TRAJNOST	9
UKUPNO	92%

BLACK & BRUISED











Prvi put na dvojci developeri su udarili po gasu i napravili cell-shading arkadni boks. Žanr simulacija boksa je pun hibridnih naslova koji mešaju arkadu i simulaciju uz nekoliko stvarno realističnih simulacija. Ali niko do sada nije napravio rimejk Super Punch-Out šašavog stila koji je imao toliko fanova na Super Nintendo.

Kandadski developeri Digital Fiction su učinili upravo to. Ovaj tim je sigurno želeo da napravi još nešto po istom kalupu, ljudi to zovu recept stare škole game designa. I u tom smislu Black and Bruised je zabavna party igra koja će se dopasti široj publici. Fanovi simulacija boksa ovde neće naći svoje vrednosti.

Dakle, akcija je brza, raznovrsni udarci animacije su svi vrlo dobro urađeni i osnove arkadnog enginea zaista dostižu vrhunski kvalitet koji je nekada davno postigao Punch-Out.
Osnovni potezi se izvode na način koji smo već videli. Raspored kontrola je vrlo sličan - osnovni udarci se izvode uz pomoć face dugmića (iksa, kvadrata, kruga i trougla), dok se R1 koristi kao modifikator za aperkat sa L1 dižete gard. Ono što nam se posebno svidelo je novi kombo sistem koji je vrlo dobro podešen. Umesto prostog naizmeničnog lupetanja po dva dugmeta potrebno je izvesti tačan niz različitih dugmića. Na primer, dupli desni kroše, levi direkt i desni aperkat kombo se izvodi nizom pritisaka na face dugmiće i modifikatore. Ove kombinacije zahtevaju malo vežbe i memorisanje, ali su intuituivne i slične mnogim drugim borilačkim igrama. Zahvalni smo developerima što su napravili tako dobar combo practice mod u kojem možete sve ove kombinacije vrlo dobro uvežbati.

Ovo je jedna od najbolje ispeglanih igara po pitanju grafike koju smo videli ove godine. Likovi su svi jasni, čisti i toliko su bliski likovima iz crtaća da ćete se oduševiti kada igru vidite uživo. Suptilne senke i oštre ivice stvaraju izuzetan pseudo 2D izgled.

Animacije su takopošteno odrađene, sa preforsiranim udarcima i savijanjem vratova bez prestanka tokom celog meča. Engine je takođe vrlo robustan jer frejmrejt nikada ne pada ispod 60 frejmova u sekundi. Male reakcije postoje između verzija za dvojku i kjub, naravno u korist Kockice. Vredi pomenuti detalje kao što su tetovaže i efekti klepanja na licu koji su uočljivi i vrlo jasni.
Za one koji vole pojednostavljene borbe, dobili su pravu poslasticu u vidu ovog cel-shading slatkiša.

U igri postoje tone duhovitih izjava od svakog lika pojedinačno i čućete po nešto novo u svakom modu igranja. Kada bi samo kvantitet rešavao stvar sve bi bilo kako treba, ali...
Da, glasovna gluma je odlična, ali zvučni efekti prilično zaostaju jer zvuče kao da su snimali lupanje mesa u kuhinji. E iz tog razloga akcija na ekranu biva pomalo unazađena. A muziku bolje da i ne pominjemo jer se sastoji od sintesajzera koji se ponavlja svakih 5 sekundi (bukvalno).
Audio mane su primetne, ali nikako ne mogu da pokvare igru jer je sve ostalo vrhunskog kvaliteta.
E kada bi konačna ocena zavisila samo od prezentacije i vizuelnog utiska ova igra bi dostigla opasnu konačnu cifru. Pravo je uživanje videti ovu igru u akciji. Dok borci razmenjuju udarce i kamera se glatko rotira oko akcije bićete prilično oduševljeni izgledom cel-shaded boraca i detaljima na njima. Ali kada prestanete da se divite grafici i posvetite se gameplayu oduševljenje će vam nesumnjivo malo splasnuti.
Jedno je sigurno, nećete odoleti da makar ne probate ovu igru upravo iz razloga njene fantastične prezentacije. Da ne bih došao u iskušenje da pravim neka poređenja sa stvarnim životom i "žemskinjama" ovde završavam opis ove igre.

bonus IGROMER — Izdavač: Digital Fiction | Žanr: Boks | Medij: CD 1

	KONZOLE		OCENE	
• 1-2 igrača	• PS2	✓	GRAFIKA	10
• Memorijska kartica	• GC	✓	ZVUK	6
• Vibracija	• X BOX	✗	IGRIVOST	7
• Analogna kontrola	• GBA	✗	TRAJNOST	7
	• PSONE	✗		

UKUPNO 75%

RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC

Ubi Soft je napravio zaokret ka akciji i komediji i... uspeo!











Platforme su definitivno evoluirale kao žanr. Ranije je dovoljno bilo otrčati sa jednog kraja nivoa na drugi, usput pokupiti predmete i nalupati ono neprijatelja koje susretnete. Osnovni cilj svake platforme je bio da zašareni ekran, izazove simpatije za glavnog junaka i da vi kao glavni JUNAK spasete šarmantnu glavnu JUNAKINJU koju je neki nepodobni i nesimpatični zlikovac oteo.

Eee... Sada stvari stoje drugačije! Vidite li vi kakve su današnje platforme? Pa više se rada i truda uloži u jednu high end platformu nego u snimanje 3 filma A produkcije! Dakle da bi u današnje vreme platforma bila konkurentna na tržištu mora čuda da pravi... Ili makar da donese neku lepu novu ideju. Mada se ovo drugo mnogo ređe dešava :(

Onda šta ostaje da učini jedna platforma da bi okupirala pažnju igrača? Pa u ovom slučaju da zameni brojku u naslovu popularnog serijala i tu je posao završen. E pa da li je?

Činjenica stoji da je Rayman 3 sada pod velikim uticajem crtanog filma koji je nastao u međuvremenu. Novi likovi, njihovi glasovi, i celokupno njihovo (ošinuto) ponašanje dolazi iz crtaća koji se prikazuje u Kanadi, Francuskoj...

Za one među vama koji još uvek ne znaju šta je Hoodlum, dobro otvorite oči i čitajte. Rayman živi u mirnom svetu nastanjenom sa ljupkim stvorenjcima koji se zovu Lumovi. Naša priča počinje kada jednog od zlih Lumova, ili tačnije Mračnog Lum Šefa, slučajno proguta vaš dobar drugar Globox. Nesretni momak je pokušavao da spase Raymana od sigurne smrti pa je sada primoran da živi sa zlim Lum Šefom unutar svog stomaka. Da bi stvari bile gore, zli Lumovi žude za sokom od šljive (ili šljivovicom ako hoćete), pa je jadni Globox primoran da se naliva istim da bi zadovoljio besnog parazita. Rezultujući efekti se itekako vide u obliku njegovih grimasa, podrigivanja i naduvavanja. Kao njegov dobar prijatelj Rayman uzima na sebe da pronađe doktora koji bi izlečio velikog plavog smotanka i prekine njegovo neprestano mrmljanje koje ga prati. Pretpostavljate da su sve zle sile krenule da spreče Raymana. Oni takođe žele da izbave Mračnog iz Globoxovog trbuha, ali naravno iz maksimalno zlobnog razloga - da prekriju svet tamom. Vaš konačni cilj je da spasite Globoxa i stanete u kraj mračnim planovima Mračnog Luma. Mislite da ste spremni za to? Ah da Hoodlumi! Čitave horde Mračnih Lumova u raznim oblicima odevenih u "nandžarasto" se vrlo raduju susretu sa vama. Dakle imamo Hoodlume-pucače, Hoodlume-bombaše pa čak i Hoodlume-šunjače. Svaki od njih ima svoj specifični način napada koji će prosečno veštom igraču obezbediti dovoljno izazova kroz svih 9 nivoa.

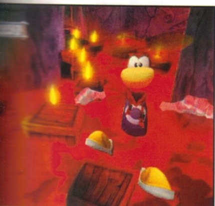
Vizuelni stil Raymana 2 je pre tri godine oduševio igrače. Od tada se on smatra kao jedan od najlepših platformskih igara sa toplim bojama, sjajnim teksturama i solidnim animacijama. A pošto mi igrači tražimo sve više, grafički talenti iz Ubi Softa su se potrudili i uspeli da nam isporuče traženi kvalitet još jednom.

Igra počinje u prepoznatljivoj paleti živahnih boja ali brzo počinje da prelazi u tamnije nijanse smeđe, zelene, sive i plave. Modeli likova su detaljni, kao i okolina. Teksture su ponovo jedna od najjačih strana izgleda Raymana jer su kvalitetni artworkovi nalepljeni svuda unaokolo. Jedini kompromis koji su Ubisoftovci napravili je povremeni pad frejmrejta ali ništa što bi vam posebno zasmetalo. čestični efekti pršte na sve

















a osvetljenje samo doprinosi da ne
da *odvojite oči od ekrana.*

zato je ponekad mnogo zabavnije igrati osto zato što je uživanje gledati je. 3 skoro da i nema mana koje vredi ti kada je vizuelni aspekt igre u pitanju. smo se pitali kako cce se Ubi Soft tim a konzolama nove generacije i možemo mo da su naša očekivanja ispunjena u osti.

Raymanu drži nivo sa grafikom. Cela igra praćena adekvatno živahnim zvučnim i simpatičnim melodijama koje se adap- ema dešavanjima na ekranu. Zahvaljući tam igre je znatno poboljšan. Ali najbolji dio komponente igre je savršena, dina- glasovna gluma. Zaboravite na smešno e iz dvojke, Hoodlum Havoc podiže kvalitet glasovne glume na jedan novi nivo. Glumac John Leguizamo je umesto starog, previše običnog vokala, uneo novi totalno šašavi niz dijaloga koja je itekako bio potreban Raymanu. Igrači kojima je Globox bio previše slatkast i iritirajući u prethodnim nastavcima biće beskrajno oduševljeni kada čuju da se isti pretvorio u šetajuću komediju. Bravo, sjajan potez iz Ubi Softa!

Kako se popularni serijal razvija tokom godina, neminovno je da tu i tamo izgubi neke pok- lonike, kao i da stekne mnogo nove. Rayman je definitivno stekao ime kod igrača i poveliku igračku bazu. Mada je ovog puta ciljna grupa ipak nešto mlađa nego ranije. Čekanje na ovaj nastavak se poprilično odužilo pa će neki igrači možda biti i razočarani činjenicom da trojka nije toliko savršena kao što je dvojka to bila. Nivoi su sada nešto manji i sadrže manje zagonetaka, a i same zagonetke su nešto lakše nego ranije. Ali sve to na stranu, ipak su još uvek sveže, kreativne i naravno zabavne, čak možda i za ponovljeno igranje. Svejedno da li ste zaljubljenik u Raymana ili uopšte volite platforme sa sim- patičnim humorom, sjajnom-bajnom grafikom, glatkom animacijom i ludim likovima, Hoodlum Havoc će vas interesovati. Njegove najveće mane su nešto manji nivoi nego ranije i pojed- nostavljene zagonetke, ali pažnja posvećena detaljima i celokupan kvalitet ove igre čine je nezaobilaznom nabavkom za svakog ljubitelja platformi.



bonus IGROMER

Izdavač: Ubi soft | Žanr: Platforma | Medij: 2 DVD

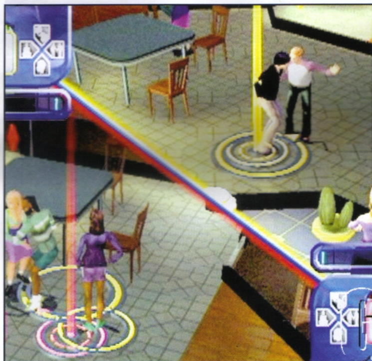
- 1-2 igrača
- Memorijska kartica
- Vibracija
- Analogna kontrola

KONZOLE	
PS2	✓
GC	X
X BOX	✓
GBA	X
PSONE	X

OCENE	
GRAFIKA	9
ZVUK	9
IGRIVOST	8
TRAJNOST	8

UKUPNO **89%**

THE SIMS







Od nastanka prvih video igara pa do dan danas je objavljeno toliko različitih naslova da je gotovo nemoguće smisliti nešto originalno, a da pritom nije totalna glupost. Ovo je programerima Maxisa pre nešto više od tri godine pošlo za rukom i stvoren je The Sims, igra koja je najpribližnije rečeno simulacija svakodnevnog života. Simsi za veoma kratko vreme u potpunosti osvajaju publiku, pojavljuje se više nastavaka (Livin' Large, Houde Party...) i sada konačno stiže i PlayStation 2 verzija. Na svu sreću, ovo nije samo jeftina PC konverzija, izbačena samo kako bi se i od PS2 igrača izmamila koja kinta, već je u pitanju potpuno redizajnirana igra, daleko bolja od svog starijeg brata, to jest PC varijante.

Novina ima zaista mnogo i uočljive su od prvog trenutka kada se sa igrom susretnete. Ono što je najviše nedostajalo PC verziji sada je ispravljeno - po prvi put u Simsima imamo mod utemeljen na misijama sa mnoštvom ciljeva, to jest misijama koje se uslovno rečeno mogu preći. Zamornost prouzrokovana nepostojanjem jasno definisanog cilja u PC varijanti sada se više ne javlja upravo zahvaljujući pomenutom modu koji se inače zove Get a life. Ciljevi su vam u početku zaista banalni - potrebno je izmamiti od mame pare za džeparac, popraviti televizor, skuvati ručak i tome slično, a napredovanjem u igri oni postaju složeniji (kupovina i preuređivanje kuće, pronalaženje posla itd.). No, čak je i za najjednostavnije zadatke potrebno malo mućnuti glavom jer vam se u suprotnom može desiti da vas mama izgrdi što joj uopšte tražite pare (ovo se dešava u slučaju da je pitate kada je loše raspoložena), da vas udari struja (ako ste televizor uzeli da popravljate bez prethodnog učenja elektronike), a čak možete i zapaliti kuću (pogađate - ako rešite da kuvate ručak bez ikakvog iskustva ili uputstva). Sve u svemu, potrebno je bar deset sati igranja ovog moda kako biste ga završili jer ćete u njemu proći kroz čak četiri različite kuće i zaista mnogo zadataka. Get a life je takođe i odličan način da se svi oni koji se ranije nisu susretali sa Sims igrama upoznaju sa interfejsom i uopšte načinom igranja. U tu svrhu su ubačeni oblačići u kojima će vam biti objašnjeno šta kako treba da radite. Utapanje u The Sims svet zaista nije teško, a kada se jednom u njega zadubite postaje teško osloboditi se. Kada mislite da ste se dovoljno izveštili možete se upustiti u osnovni Sims mod u kome kreirate sebi kuću, kao i članove domaćinstva kojima ćete kasnije upravljati. Simovi se sada mogu kreirati još maštovitije jer je ubačeno još dosta novih frizura, odela i drugih karakteristika koje možete odabrati. Zahvaljujući tome možete kreirati sasvim običnog "uzornog građanina" ili recimo neo-pank-rokera sa roze kaubojskim čizmicama (hhmmm... ko voli, nek se... ehem, da). Kada jednom završite sa pravljenjem vašeg Sima (ili Simova, mada vam je bolje da počnete samo sa jednim - lakše je), možete se upustiti u obavljanje njihovih svakodnevnih potreba, kao i onih "ne-tako-svakodnevnih". Pod ovim se podrazumeva da ga morate hraniti, zabavljati i voditi ga čak u WC, zavisno od njegovih trenutnih potreba koje su vam date kroz nekoliko













indikatora. Posebno je interesantan socijalan svet koji se ogleda u stvaranju novih prijatelja, pronalaženju partnera\partnerke, redovnom odlasku na posao i tome slično. Vi na sve to možete uticati kroz konverzaciju sa NPC-ovima, koja je više nego komična jer Simovi govore nekom čudnim brbljivim jezikom koji je neverovatno simpatičan. Ukoliko, recimo, želite da smuvate devojku koju ste doveli u kuću, morate joj prvo pričati šale, zatim joj dati poklon, eventualno plesati uz laganu muzikicu kako bi ona na kraju postala vaša. Ona se tada može useliti kod vas i obavljati svakodnevne kućne poslove dok ste vi na radnom mestu, a možete i nju zaposliti kako biste mesečno zaradili više novca. Mogućnosti ima neverovatno mnogo i samo od vas zavisi da li će vaš Sim postati bogat, zdrav i uspešan ili će zauvek ostati test subject u laboratoriji za genetska istraživanja. Postoji još nekoliko modova, od kojih treba pomenuti Date mode (na kome je potrebno da osvokite nju\njega) i svakako fenomenalni multiplejer koji garantuje dobru zabavu, nažalost, samo za dva igrača (multi tap nije podržan, a Internet opcija u PS2 verziji ne postoji).

Što se grafike tiče, igra je takođe pretrpela značajne izmene - na bolje. Po prvi put je The Sims u trodimenzionalnom svetu, sprajtovi su zamenjeni teksturama i sveukupan vizuelni ugođaj je sjajan. Tome mnogo doprinosi i veoma funkcionalna kamera koju potpuno slobodno možete rotirati i u svakom trenutku zumirati. Zahvaljujući tome, preglednost je na zaista visokom nivou. Zvuk je ostao nepromenjen, čavrljanje Simova i lagana vesela džez podloga stvaraju zaista sjajnu, opuštenu atmosferu. Kontrole ništa ne zaostaju za ostalim elementima igre. Opis u tri reči bi glasio: funkcionalno, precizno i jednostavno - idealna kombinacija.

Ne mogu a da ne priznam da je igra na mene ostavila izuzetno pozitivan utisak. Ovako originalnih igara ima zaista malo i pravo je zadovoljstvo odmoriti mozak od ustaljenih šablona pravljenja video igara. Iskreno vam preporučujem The Sims!

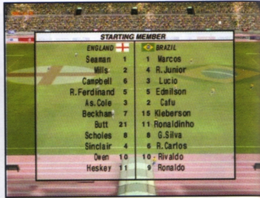
bonus IGROMER — Izdavač: Electronic Arts | Žanr: Strategija | Medij: 2 DVD

	KONZOLE		OCENE		UKUPNO
• 1-2 igrača	• PS2	☑	GRAFIKA	8	90%
• Memorijska kartica	• GC	☒	ZVUK	9	
• Vibracija	• X BOX	☑	IGRIVOST	8	
• Analogna kontrola	• GBA	☒	TRAJNOST	10	
	• PSONE	☒			

ISS PRO EVOLUTION 3











Ne prođe ni mesec dana odkako se pojavio Final evolution, a pred nama je i druga "fudbalska izmišljotina" iz Konamija - ISS 3. Ono što se prošle godine moglo samo predpostaviti (eto, bejah u pravu), razvoj serijala ISS i WE na dve potpuno različite strane se obistinilo ... Winning je daleko "igriviji" od ISS serijala, nekako je više dostupan onima sa džojpedom u rukama. Ponekad mi se čini da su Japanci namerno odvojili ova dva serijala da bi oni kojima fudbalska simulacija nije toliko bitna, koliko podatak da se igraju, imali "svoj" fudbal. I stvarno, ISS 3 je neka prenabudžena verzija arkadnog fudbala sa elementima iz ranijih delova, ali nemogu se otrgnuti utsku da je apsolutni uzor za stvaranje ove igre nijedna druga igra do FIFA 1999 ! Zašto tako mislim biće vam jasno već posle samo par minuta igranja - Sve je tu - Centaršutevi, i slobodnjaci sa "kifla" sistemom (o tome malko kasnije), odbrana koja se igra "samo jednom", driblinzi, šutevi iz koraka ... Sve je to pobolj šana (i to ne malo poboljšana) verzija fudbalske simulacije FIFA 1999. I sad` da su pametni, pa da mene i još par igrača uzmu na svoju stranu, EA - ovci bi zgrnuli gomilu novca tužeći Japance zbog eksploatisanja njihovih ideja ISS 3 počinje introom, koji neodoljivo podseća na - Tubthumping, i onu "našu čuvenu" We`ll be singin, When we are winning ... I get knocked down, but i get up again, You are never ging to keep me down .. He drinks a whisky drink, He drinks a vodka drink, He drinks a leger drink, he drinks a cider drink ... Prava je šteta što Bonus ne može da vam prenese melodije, ali svi koji su zaboravili kao dobro zvuči ova bezvezna, zarazna melodija, mogu je se podsetiti uz FIFA 99. Daklem, mjuza skoro k`o u FIFI, malčice dosadnija, i da budem iskren - Ljigavija. Totalno isprani Brit-pop koji se ne uklapa u intro skoro nikako (ali zato je We will rock you K E V A !!!), propraćen simpatičnim sekvencama iz igre, i momentima radovanja, tuge i nervoze trenera - Simpa ! Šta drugo reći ?

Tu je, naravno, Friendly mod ... Tu je i Custom mod ... Tu je i Inter cup mod u kome ćete se okušati protiv 58 belosvetskih reprezentativnih sastava ... Tu je i Euro cup, i Copa America ... Tu je i mission mode ... Tu je iiiii ... Ček, ček, ček ! Mission mode ?! Pa to ranije nije bilo ?! Eeeee, jeste ! I samo je nastavljena tradicija lošeg mission moda u ISS - u ... Kako bre da igram scenario-play, kad ne znam ni koja sam ja ekipa, niti protiv koga igram, niti za šta se borim ??? Ništa ne znam ! I samo igraj i pobedi ... Pa to je stvarno loše - Eto još jednog minusa za ISS 3 ! Tu je i Katalog ??? ŠTA ?!! Pa katalog. To je polu-glupava opcija koja vam omogućava da sve one poene (videćete o čemu govorim posle dobijenog meča) koje ste osvojili učešćima u raznim takmičenjima, potrošite "kupujući" raaaazne gluposti. Od čarapa, preko dresova, do delova tribina i stadiona, uključujući i skrivene ekipe i igrače !!! Aha ! To li je poenta ? Da igrate igru dovoljno dugo, i dovoljno dobro da biste "otvorili" skrivene likove. Cool, eto plusa za ISS 3, ali ga traljavo izvodjenje pretvara u lagani plus-minus ...

Ostalo bi se moglo prepričati ukratko - Gameplay odličan. Brzina igrača i lopte - odlična. Fizika kretanja i inercije - Vrlo dobra. Šutevi - izvanredni. Golmani - Luuuudi. Startovi i ponašanje igrača kada nisu "u igri" - Dobri. Driblinzi - odlični. Majstorije - moguće ... Valjalo bi izdvojiti i Match up koji vam zumira igrača u naletu (jako često ako je igrač raspoložen) i odbrambenjaka ispred njega - Ništa lakše, samo pritisnete L1 i prošetate se pokraj stubova odbrane. Ocene igrača na 4 strane će vam pomoći u izboru ekipe i otkloniti sve nedoumice ako ste ih imali vezane za sastav koji ćete izvesti na teren ... Mada Duwko (kolega iz sveta fudbalskih simulacija) procenjuje da je fudbal "prerealan" ja ću vam reći da je doooobar, i da ga vredi igrati.

bonus IGROMER | Izdavač: Konami | Žanr: Fudbal | Medij: CD 1

- 1-4 igrača
- Memorijska kartica
- Vibracija
- Analogna kontrola

KONZOLE	
PS2	✓
GC	X
X BOX	X
GBA	X
PSONE	X

OCENE	
GRAFIKA	9
ZVUK	9
IGRIVOST	9
TRAJNOST	8

UKUPNO 89%

BEN HUR








Možda ste suviše mladi da se sećate poslednje scene istoimenog filma u kome se Juda Ben Hur sukobljava sa svojim negdašnjim prijateljem Mesalom, u sada već legendarnoj sekvenci trke kočijama u Cirkus Maksimusu... Ako je to slučaj, smatram da je krajnje vreme da nabavite istoimeni naslov i podsetite se kako je to tačno išlo.

OK, mozda nećete doživeti ono što je Ben doziveo, ali će ugodjaj sigurno biti vraški dobar. Mislim, kome se ne bi svidelo da fura zapregu ljutih konja, koji tegle za sobom borbenu kočiju, a na njoj VI, sve sa smrtonosnim, antičkim oruzjem u ruci, sa namerom da oduzmite zivot (ili zivotnu energiju) protivniku, na krajnje surov način i da trijumfalno predjete preko finiša? Dopadljivo zvuči, zar ne?

Mislim, biće tu pregršt stvari da se odradi i vidi - konja da se pazari, kočija da se pribavi, oruzja da se okrvari, Bogova da se prizove, neprijatelja da se demolira, staza da se odvoza, a sve to u kraljvskom stilu. Imaće 6 modova da [illegible], bilo da se vozi obična arkadna voznja ili karijera (Ascension), Time Trial, ili Arcade Vs. (split skrin za dva igrača). Kada je karijera u pitanju, morat' ćete da unapredite svoju veštinu, kupite si valjane konje, kolica i točkove (a svega ima po 21 da se bira i iskombinira), pa odaberete da li ćete neprijatelje rešiti svojim umećem i taktikom ili uspomoću svog vernog mača, sikire, ili koplja. 'Teli bi da upotrebite neku magiju? Ma i to moze, ali samo ako ste u fazonu da zovete bogove, koji će vam podariti svoju snagu, oneosposobljavajući [illegible] ili lečeći vas i vašu tegleću marvu... Isto zbog generalne informisanosti, magija koje mozete da koristite ukupno ima 64, pa vi vidite šta i kako dalje...

Svaka staza je priča za sebe - na nekima je dovoljno da se dogegate do cilja prvi, dok druge uključuju masakriranje neprijatelja pre isteka staze. Ima ih podosta (staza, jakako, prim.aut.) - ukupno sedamnaest, a raspoređjene su u velikim centrima drevnih civilizacija (Pompeja, Giza, Olimp, Rim...). Vozača koji vam stoje na raspolaganju na početku ima osam, a kasnije kada ispunite odredjene uslove, broj za odabri će skočiti na celih petnaest.

Što se tiče grafike, nije da sam totalno impresioniran, ali ipak sve veoma dobro deluje, tu i tamo poneka zamerka, ali ništa vredno pomena. Mozda će vam impresivno zvučati da broj zvucnih efekata prevazilazi cifru od 200 (tačnije ima ih 250), ali moraćete sami čuti da bi ste poverovali. Neki su krajnje fenomenalni, ali imajući u vidu svoju podlost, za očkevinje je da vam NEćU reći koji je meni bio najomiljeniji i najdopadljiviji.

Iako igra nije čudo prirode, po svojoj koncepciji i izvjedbi nadmašuje mnoge trkačke igre koje sam u zadnje vreme imao da odigram/opišem/primetim, ali, kao što sam malopre rekao - trebali bi sve to videti kako bi ste se u isto sami uverili. Ipak ja ovde ne raspravljam o ukusima, a kao što kaze naš narod - sto ljudi, sto ćudi (hiljadu zena, dve hiljade grudi). Uživajte (ako mozete)...





bonus IGROMER — Izdavač: 3DO | Žanr: Trka | Medij: DVD 1

- 1-2 igrača
- Memorijska kartica
- Vibracija
- Analogna kontrola

KONZOLE	
PS2	✓
GC	✓
X BOX	✓
GBA	X
PSONE	X

OCENE	
GRAFIKA	7
ZVUK	8
IGRIVOST	8
TRAJNOST	7
UKUPNO	78%

CENTRE COURT 2

Definitvno, ovo je teniska simulacija koja je najviše obećavala. Toliko sam vremena proveo igrajući prvi deo igre, i ubeđivajući sebe da će Midas imati toliko osećaja za pravu stvar da ispravi sve one "gluposti" zbog kojih je Hard hitter uvek bio (i biće) svrstavan iza Virtua tenisa i Smash court-a. Daklem, jedva dočekah drugi deo igre i sa oduševljenjem se prihvatih igranja, kad onoooo ... Mršavo, tanko ... Simpatično, i pomalo poboljšano, ali taman toliko da Smash court-u može samo da pljune pod prozor. Dobro de, sad i ja malko preterah, ali imajte na umu da je Virtua tenis prisutan na PS 2 već godinu dana (a na Dreamcast-u i duže), i da je Smash court tu već 10-tak meseci ... a Hard hitter 2 nije nikakvo značajno unapređenje u odnosu na njih.

THE COURTSIDE

Sjajan ugao kamere koji će vam omogućiti potpunu kontrolu udaraca i kretanja vašeg pulena je ponovo prisutan. Pokreti kao što su proklizavanja, udarci u padu, polu-leteći voleji su ponovo tu, ali trebalo je napraviti finiju podelu udaraca od ove koja postoji, iz prostog razloga što neki udarci izgledaju toliko nemoguće da vas nasmeju ! Momenat postavljanja tenisera "na lopticu" je zanemaren, i skoro sva pažnja poklonjena je realizaciji udarca. Realizacija udarca je, by the way, skoro perfektna - Može vam se desiti da lopticu promašite jer ste na nju zakasnili (naročito izraženo kod voleja), da svojom nerealnom željom da protivnika "šetate" pogodite u mrežu (mada je igra sa osnovne linije veoma lagana i dosta bezopasna), da pogodite reklame ! pokušavajući da smečujete ... Ali ne može vam se desiti da lopticu udarite okvirom reketa ! Niti da reternom u telo protivnika osvojite poen, zato što će se protivnik ako pritisne dugme postaviti najbolje moguće. No, da ne ulazimo dal!
je u filozofiju belog sporta - udarci su skoro savršeni, ali na kretanju MORA još mnogo da se radi.
Ponovo je tu RPG sistem igranja uz World tour mod, i prosto je neverovatno da je tu preko 100 turnira širom sveta, i da se svi igraju od četvrt-finala ! Znači minus. Vremenom ćete svog pulena navežbavati, i pobedama mu krčiti put ka vrhu svetskog tenisa, ali ono što je najzanimljivije u ovoj igri su mini-igre i treninzi koji su prosto neverovatni. Rećiću vam samo da je Alphabet tennis jedna od najboljih mini igara koje sam igrao ! Na moju veliku žalost, iz igre je izbačen njen pozitivan i edukativan deo - kviz. Nema ! Eto, uskratiše nas za znanje iz tenisa ...
Udarce ćete navežbati dosta brzo (izuzev voleja), a sreva će biti vaše najubojitije oružje u ovoj igri, jer je neopisivo lako izvesti udarac maksimalne jačine koji ide preko mreže. Kontrole će vam se dopasti, i jedino će vam voleji predstavljati izazov, ali bez njih nećete moći. Nema pobede sa osnovne linije ! Može poen-dva ali ceo meč, ili karijera ... To ne ! Kao da u tenisu ne postoji 100-nak igrača u svetskom vrhu koji igraju sa osnovne linije.

TEHNIČKI DOJAM

Pa, onaaaako ... Grafika solidna, sa izuzetkom modela igrača koji više liče na igrače NBA negoli tenisa. Da li je iko ko je pravio ovu igru video kako su građeni teniseri - Visoki, mršavi, maksimalno žilavi i brzi. Ne, ovde ćete igrati sa atletski građenim momcima čije su glave nekako mnooogo malene ... i ta disproporcija će vas konstantno nervirati. Sudija je odličan. Komentator po običaju smara. Publika na nivou. Samo mi se čini kao da je sav zvuk u igri sniman u nekom velikom kupatilu (obratite pažnju na neprirodni zvuk "cevi" u igri).
Moralo je bolje, mada ni ovako nije loše - Centre court hard hitter je igra za 60-tak dana, ne više.

bonus IGROMER — Izdavač: Midas | Žanr: Vožnja | Medij: CD 1

- 1-4 igrača
- Memorijska kartica
- Vibracija
- Analogna kontrola

KONZOLE	
PS2	✓
GC	X
X BOX	X
GBA	X
PSONE	X

OCENE	
GRAFIKA	5
ZVUK	6
IGRIVOST	7
TRAJNOST	3
UKUPNO	64%

THIS IS FOOTBALL 2003







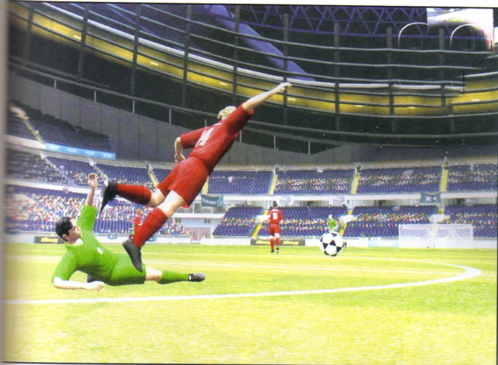
Poštovani ljubitelji fudbala, imam tu čast da vam predstavim ovogodišnju ediciju simulacije fudbala This Is Football 2003 ! Posle one bruke u Kruševcu (gubimo od Bugara sa 2-1) i igre koju su naši fudbaleri prikazali, bolje ostanite uz vaše mezimce (PS2) i igrajte fudbal verujući da će se Jugoslavija ponovo pojaviti na mapi svetskog fudbala u skorije vreme. Sve su pokušali - I zajednicu prvoligaša, i regularnost suđenja, i Dragana Stojkovića (pozdrav kralju !), ali ne ide ! Jednotsavno smo loši u odnosu na ostatak sveta u fudbalu. Možda će se i to nekako promeniti, ali, vratimo se našem "starom, dobrom" TIF-u.

Krenulo je potpuno bezazleno, još na "kecu" (ko ne razume neka se samokazni). U vreme kada je ISS preuzimao i ono malo fanova vernih FIFA serijalu, nekako neprimetno, pojavio se prvi TIF ... i bio jako simpatičan, ali lošiji od konkurencije. I tako je ostalo do dana današnjeg - TIF je dobar fudbal sa sjajnim opcijama, i database-om koji je potpuno dovoljan za igranje menadžerije, ali u samom gameplay-u zaostaje za WE-om, a bogami i Fifom. Svi oni "nedostaci" koje je bilo potrebno popraviti da bi TIF i zvanično "otimao" fanove fudbalskih simulacija su tu ... Sve je skoro (napominjem SKORO) isto kao u prošlogodišnjoj verziji, samo je maaaalkice bolje našminkano i preuređeno.





Nezvanično treća fudbalska simulacija na Svetu (kad vam je dosadno toliko da ne možete da igrate WE, vi ubacite TIF) se veoma malo promenila, i u samim dešavanjima na terenu gotovo je sve isto - Munjeviti centaršutevi, pasovi koji jako retko promaše cilj, prijem lopte koji je toliko savršen da vam se bilo koja lopta "lepi" za kopačke, golman koji ima više mesta u Labudovom jezeru nego u fudbalskoj simulaciji, kretanje igrača po "mehaničkim" putanjama ... Sve je to bilo prisutno još od prvog dela ovog fudbala, i ostalo tu do danas. Pravi izuzetak je jedino TIF 2001 koji je za korak bliži WE-u, ali kao da su se svi uplašili konkurencije i TIF je "vraćen" u prethodno ruho, ali su mu dodate razne zezal- ice koje će igru učiniti zanimljivijom. Tu su sv- važnije (a ima i onih manje važnih - da ne kažem nevažnih) svetske fudbalske lige. Izbor timova j- oooogroman ! Izbor takmičenja, takođe. Možete igrati lige, kupove, turnire, učestvovati u konti- nentalnim takmičenjima (Liga šampi!















ona, Kpoa Libertadores, Kopa merkosur ...) kroz bezbroj sezona. Možete kupovati igrače, prodavati ih, menjati !!! kao u pravom menadžeru - svaka ekipa ima budžet, svaki igrač ima cenu, i ako su interesi zajednički - eto posla.

Ne mogu da ne pohvalim potpuno autentični izgled stadiona u Evropi, i ponašanje publike pre i za vreme utakmice. Mislim da je ovo prva fudbalska simulacija u kojoj vam se može dogoditi da meč bude prekinut !!! zbog divljanja navijača (uglavnom su bakljade u pitanju, i to samo na derbijima tipa Celtics - Rangers ili PSV - Ajax ...). Naravno, meč će ubrzo biti nastavljen, ali svaka čast za ovaj gaf, koji će, nadam se, postati tradicionalni deo fudbalskih simulacija. Glas komentatora je toliko miran i uspavljujući da ga opušteno možete isključiti jer će vas posle nekog vremena smoriti. Još jedan veliki plus za ovu igru ide na račun komentatora - Po prvi put će vam se desiti da komentari nisu vezani samo za ono što ste uradili (dobar pas, lep šut, grubost u odbrani ...), nego i za ono što niste (propušten pas, mogući ofsajd, propust odbrane ...) Jako lepo. Globalno, mali napredak za čoveka, ali veliki za čovečanstvo he, he ... TIF nam donosi malo novina i puno glavobolje!

.Ako ne volite da igrate fudbal sa "mašinama" nemojte igrati TIF 2003.

bonus IGROMER — Izdavač: Sony — Žanr: Sport — Medij: CD 1

	KONZOLE		OCENE		UKUPNO
• 1-4 igrača	• PS2	☑	GRAFIKA	6	64%
• Memorijska kartica	• GC	☒	ZVUK	8	
• Vibracija	• X BOX	☒	IGRIVOST	6	
• Analogna kontrola	• GBA	☒	TRAJNOST	7	
	• PSONE	☒			

XENOSAGA











Koliko ste puta u zivotu imali prilike da prisustvujete radjanju legende? Jednom? Nijednom? Koliko ste puta imali prilike da kazete "Jeste, bio sam tu, video sam i pravo da ti kazem, bilo je NEPONOVLJIVO..."? Malo? E pa, ako ste oduvek zeleli da se 1 na 1 upoznate sa radjanjem jedne legende... ne trazite vishe, upravo ste pronashli ono za chime ste tragali! Chinjenica je da je ovo jedna od zvezda sjajnog RPG neba, i to kazem bez imalo preterivanja ili lazne skromnosti. Pravi ljubitelji zanra cce biti sasvim odushevljeni ovom igrom, dok cce ona sa druge strane biti razlog mnogima da postanu fanovi. Zashto? Jednostavno - u pitanju je jedna velika igra, ne samo po svojoj konstrukciji, vecc i po svojoj koncepciji, sa mnoshtvom zivopisnih likova, koji su dovedeni do savrshenstva (u smislu karakterizacije interaktivnog zivota), dok cce ostalima predstavljati fenomen zbog same kompleksnosti i duzine... Kako to? Pa recimo da je razvojni tim procenio da ce se na realizaciji serijala chija je Der Wille Zur Macht prva od shest epizoda, raditi najmanje deset godina, sve sa protezanjem na 3 razlichita "home entertainment" sistema (pretpostavljam da su rachunali na PS2, XBox i josh jednu konzolu - sledecce generacije...). Sve u svemu, pricha kojoj treba dekada da bi bila isprichana mora imati epske proporcije, a programeri tvrde da cce imenovanih shest epizoda pokrivati petnaest hiljada godina sukoba izmedju zemljana i zitelja svemira (shto svemira, shto druge dimenzije) pre nego shto se dosegne kritichna tachka i dok ne usledi rasplet. Impresivno zvuchi? Jashta, bajo...! Mozda ste vecc imali prilike da se informishete vezano za igru ili na nekom sajtu ili preko nashih vesti. Chinjenica je da se igra zasniva na univerzumu Xenogears-a, igre koja je izashla 1998., a pravio je razvojni tim Monolith-a pod pokroviteljstvom Squaresoft-a. Pored velikog uspeha koji je igra dozivela i u Aziji i u Evropi, programeri su odluchili da se igra ne vezuje za prethodnika od koga je potekla, vecc da sa njim ima dodirne tachke. Da li cce tako ostati ili ne ochekuje nam samo da se strpimo i pogledamo kako cce se stvari dalje razvijati... a u medjuvremenu: 4767. godine planeta Zemlja je napushtena zbog pomanjkanja resursa na njoj, pa se ljudska rasa, vechno zeljna saznanja, spoznaje i progresa uputila u svemir. Bash negde u procesu lutanja i kolonizacije, nauchnici sa Zemlje su otkrili drevni artefakt po imenu Zohar, za koji se smatra da je u univerzumu od "zore njegovog postanka". Ljudi smatraju da cce im mitski artifekt pomocci pri iznalazenju odgovora na neka pitanja koja muche ljudsku rasu od njenih pochetaka: ko smo, shta smo, shta je svemir, kad je nastao, kako je nastao... ili neshto u tom fazonu. Sve u svemu - glavonje sa Zemlje occe predmet. Na zalost, nekako istovremeno pochinje rat izmedu ex-stanovnika Zemlje i rase Gnosis, trans-dimenzionalnih entiteta, koji se nalaze u sistemu gde je Zohar. Imajucci velikih problema sa pomenutom rasom, tim nauchnika konstruishe andorida Kos-Mos, koji je kreiran sa jednom svrhom - da odbrani chovechanstvo od napada Gnosisa i asistira pri iznalazenju Zohara. Zvuchi interesantno kao zaplet od prvih nekoliko desetina minuta, zar ne? A ako dodamo terorističku organizaciju (U-Tic), te mnoshtvo fenomenalno koncipiranih likova, zivotpisnih i po izgledu i po ponashanju i po karakternim osobinama i unutrashnjim osobinama? Glavni lik (licica) je Shion Uzuki, shef-nauchnik Vektor Industrije, koja je u proshlosti imala problema sa mushkarcima, pa na nevesht nachin vrshi interakciju sa njima. Ona i josh nekolicina likova cce vas "na keca" odusheviti svojim pokretima, karakternim osobinama i nachinom na koji reaguju u datim situacijama. Njihovi skoro ljudski pokreti, telesna mimika i facijalne gestikulacije (koje su posebno dobro odradjene i do sada ne videne) su adut na koji je Monolit posebno rachunao, a svi vrlo dobro znamo koliko je individualizacija karaktera bitna u jednom kvalitetnom RPG-u. Svi likovi oko kojih se vrti radnja deluju nekako moccno, opako obucheni i naoruzani prebucanim oruzjem, svako poseduje sebi svojstvene crte i osobine koje cce vas na mah osvojiti, kao shto su na primer Zigurat 8, android koji zeli da bude mashina i Momo, veshtachko bicce koje ima sa njim odnos "roditelj-dete". Tu su josh i Serena i Haos - ojachan neverovatnim moccima od strane mistichne lichnosti koja se neverovatno uklapa u polu-mistichni polu-religiozni trip kojim cela igra odishe i mudri Junior, dvanaestogodishnji dechak genije... Cenim da do sada nije bilo igre koja na adekvatniji nachin realno prikazuje ekipu korenito razlichitih lichnosti. A tu je i borba... Koncept koji su programeri stvorili u Xenogears-ima je za nijansu produbljen, a odbachena je varijanta od tri dugmeta (laki, umereni, jaki napad). Sada su tu "daljinski" i "blizinski" napad, a sposobnosti koje posedujete mozete poboljshati Tech poenima koje dobijate nakon svake uspeshne bitke (chitaj: pobede). Ipak, Tech poenima ne mozete otvarati nove Tech napade - za to ccete morati













da naperdujete po nivoima, ali ccete Tech napade koje vecc imate mocci da podesite tako da odgovaraju vashem stilu borbe. Kako mi je prostor ogranichen, neccu navoditi primere ovoga, ali mi verujte na rech kada vam kazem da postoji OGROMAN BROJ kombinacija kada je podeshavanje i izvidenje napada u pitanju. Kretanje i napadanje je regulisano akcionim poenima, tako da, kada vam pretekne koji akcioni poen iz jedne runde u drugu, mocciccete da izvodite "3 hit" kombo udarce ili Ether napade (neshto poput magije), koji "shure glu-teus" i "jedu malu decu"... Takodje ccete mocci da koristite predmete iz sredine, na primer aktivi-ranjem eksplozivnih predmeta pored kojih stoji neprijatelj neposredno pred borbu ccete (1) em narushiti blagostanje neprijatelja, (2) em uniziti njihovu inicijativu i borbene sposobnosti u prvim rundama, istovremeno punecci Boost meter, koji kada se napuni "preotima" potez protivnika. Poput Tech napada se mogu unaprediti i magi-ski napadi, samo za njih je neophodno sakupiti odredjeni broj poena odredjenog tipa. Bonus poene dobijate za svaki dobro izvedeni kombo, svaki "instant kill", odabirajucci adekvatnu strategiju u datom momentu... Magije isto mozete menjati "u hodu" kao i specijalne napade, ali cenim da ste tako neshto i ochekivali. Tu su i A.W.G.S. sistemi (Anti Gnosis Wepons System, verujte i ja sam bio zbunjen), koji pred-stavljaju robote koji asistiraju u borbi sa Gnosisima, ali je mogucce precci igru a bez da se koriste. Iako je to poen manje, ipak ume biti zabavno kada se neki od njih ispriziva u datom momentu. Oni se takodje mogu unaprediti i poboljshati, shto predstavlja josh jedan pozitivni aspekt igre. A onda, tu je i Mundus novus Network, interaktivna mreza (kao u igri Front Mission 3) koja sluzi za dobijanje pojedinih poboljöanja (od kojih su neka skriven), zatim za dobijanje novih side-quest-ova, dodatnih infor-macija o svetu u kome zivite, mini igara koje mozete igrati, informacija o neprijateljima, sop-stvenim poboljshanjima i preko koje dobijate informacije i pisma od svojih "interaktivnih dru-gara". Pored svega toga, tu je i Simulator Sredine (isto kao i Borbeni Simulator u FM3), interaktivna arena u koju se mozete vratiti kako bi ste poboljshali borbene sposobnosti ili pronashli predmete koje ste prevideli u realnoj borbi. Shta to znachi? Znachi da cce oba tipa RPG-ovaca biti zadovoljena (da se podsetimo - Manchkin i Rasher, jedan koji se vracca 18 puta u istu arenu kako bi "popeo statistike i sposob-nosti u nebo" i baja koji je u fazonu "ma shto da gubim vreme, um caruje - snaga klade valja"), posebno kada shvate da poput u Chronno Cross-u nema "random encounter"-a, vecc da su svi neprijatelji na ekranu vidljivi (al da ne brinete - ima ih i VISHE nego dovoljno). Shto se tiche animacija, pored toga shto su impresivne (i shto ih ima oko tridesetak sati), takode je mogucce manipulisati njima. Da li vam je mozda, kao i meni, oduvek bilo iritantno da gledate ani-maciju koja ima trajanje od par minuta (ili deset-inu minuta)? E pa u Xenosagi je mogucce pauzi-rati animaciju (za eventualnu posetu "klozec"-u ili posetu Jehovinih Svedoka, koje nekad ne mozete odbiti od vrata), snimati status za vreme trajanja iste, ili je totalno preskochiti (ako znate shta se u njoj radi, a i ako ne znate jer cce vam imperativi i ciljevi biti saopshteni josh jednom, za svaki sluchaj), shto je josh jedan poen vishe. Jedna od retkih negativnih stvari je relativno zastarela grafika. Imajucci u vidu da je igra iza-shla u Japanu pre skoro godinu dana i da je na njoj dugo radjeno, to nije za chudenje. Ipak, josh jednom bi istakao fenomenalnu animiranost likova, chisto da vam zamazem ochi i umanjim ovaj problem opravdanim zavlachenjem. Setimo se mnoshtva hitova koji su imali slichnih proble-ma i opet naleteli na fenomenalan odaziv pub-like. Slichno je i sa govornom glumom koja ni u japanskoj varijanti nije perfektno sinhronizovana sa pokretima usta, al cenim da je to minorno otprilike koliko i lanjski sneg. Sve shto ide igri u



prilog itekako nadjachava probleme "shminke" koji iskrsavaju tu i tamo, al ipak to je moje (ostrashcceno) mishljenje, dok ccete, da bi formirali svoje, igru morati makar da probate. Muziku je komponovao Yasunori Mitsuda, koji je radio muziku za igre Chrono Trigger, Chrono Cross, Xenogears, a moram priznati da je odra-dio vrashki dobar posao, iako muzichke podloge pokrivaju uglavnom animacije i kljuchne delove igre... Shta na kraju? Cenim da ako do danas niste zavoleli RPG to neccete nikad, al vas ipak molim da obratite paznju na ovo ostvarenje, verujte mi neccete se nimalo pokajati, to vam odgovorno tvrdim... Uzivajte!



bonus IGROMER — Izdavač: Namco — Žanr: RPG — Medij: CD 1

	KONZOLE		OCENE		UKUPNO
• 1 igrač	• PS2	✓	GRAFIKA	8	90%
• Memorijska kartica	• GC	X	ZVUK	9	
• Vibracija	• X BOX	X	IGRIVOST	9	
• Analogna kontrola	• GBA	X	TRAJNOST	9	
	• PSONE	X			

BREATH OF FIRE











Serijal Breath of Fire je oduvek smatran pomalo zapostavljenim u svetu konzolarnih RPG-ova, iako je Breath of Fire 2 bio igra koja je uvela full-3D fajt u punoj slavi na PlayStation konzolu (ne, nije to bio Final Fantasy VII, kao što većina misli). Breath of Fire igre su uvek imale šmek pravog, punokrvnog konzolarnog japanskog RPG-a: sve što vam padne na pamet kada čujete tu sintagmu (pod pretpostavkom da uopšte znate o čemu se dovraga radi) postojaće u jednoj Breath of Fire igri: gotivni i slatki likovi, epska priča o spasavanju fantazijskog sveta, kul sistem borbe i napretka likova, gomila tajni koje treba provaliti, razotkriti i opsovati programere zbog toga što su ih sakrili tako da niko normalan ne može da ih nađe...

E, pa svega toga ima i u četvrtoj igri iz serijala, ali naravno, sada je sve to lepše, bolje i pomalo drugačije - ako već nije veće. Ono što će vas možda pomalo iznenaditi ako ste upoznati s Breath of Fire igrama je to da Dragon Quarter nije smešten u tipičan fantazijski svet, kao i to da se zaplet igre, za divno čudo, ne vrti oko spašavanja tog istog ne-baš-fantazijskog sveta, već oko jedne veoma lične drame. Opet, starim poznavaocima serijala biće veoma drago da vide da su glavni likovi opet hrabri Ryu i misteriozna Nina (imena i karakteri su im isti, iako su naravno u pitanju poptuno novi likovi) - ali, ostatak priče otkrijte sami. Iako će vam ona biti prezentovana na prilično regularan način (uglavnom kroz cut-scene kojima ste nagrađeni posle serije lomatanja po dungeonima - kojih je ova igra puna pošto se gotovo cela događa pod zemljom) veoma je zanimljiva i čini da vam likovi prirastaju za srce, što je sveti Gral svakog RPG-a ovog tipa.

Iako je ova igra u suštini jedan ogroman dungeon i veoma je blizu tome da bude definisana kao čist hack and slash, način na koji ona balansira između priče i krljanja, zaplet koji deluje logično i koji čini da vam je sasvim normalno što idete iz jednog dungeona u drugi, kao i odličan dizajn sveta je spašavaju od toga. Da ni ne pominjemo zagonetke po kojima je Breath of Fire serijal i stekao neku vrstu ozloglašenosti. jer je uvek obliovao raznoraznim puzzleovima i galvolomilicama, kako tradicionalnim, tako i veoma originalnim - što je slučaj i u ovoj igri. No, sistem borbe je toliko sjajan i detaljan da bi Breath of Fire: Dragon Quarter mogao da prođe i da su ga tvorci napravili kao čistu makljačinu s prelaskom nivoa, sakupljanjem predmeta i poboljšavanjem likova. U njemu su iskombinovani najbolji (po mom skromnom mišljenju) elementi iz igara kao što su Chrono i Grandia serijali s jedne strane, i taktički RPG-ovi (Vandal Hearts, FF tactics) sa druge. Protivnike vidite i pre nego što uđete u borbu s njima (tako da ih možete izbeći ili se čak pripremiti za fajt ako znate kakav je monstrum kojeg ste ugledali), a još luđe je što je u borbenom modu celokupna okolina do detalja preslikana okolina u kojoj ste bili kada je fajt započeo - to ide čak do tolikih detalja da će se na zemlji u borbi videti predmeti koje ste bacili na zemlju van borbe! A pošto je borba taktička (znači da pomeranje, pozicija u odnosu na protivnika i zona efekta magija igraju veliku ulogu), znajte da to sve nije samo stilski detalj već da može imati uticaja i u borbi. Na primer - postavite zamku na tlo, pa potom namamite protivnika da uđe u borbu tako što će se zatrčati na vas preko te zamke. Verujte mi, borba je mnogo zabavna i raznovrsna - pogotovo za sladokusce koji vole taktiku, a nemaju ništa protiv spektakularnih specijalnih napada i magija. Jedini problem je to što ćete morati puno sami da eksperimentišete provaljujući sistem borbe i sve te mogućnosti i osobine koje likovi dobijaju prelaskom nivoa, pošto Breath of Fire: Dragon Quarter baš ne može da s epohvali bogatim tutorijalima i uputstvima. Ovo naročito dolazi do izražaja kod najoriginalnijeg (i stoga najčudnijeg) aspekta ove igre: nečega što se zove Scenario Overlay System u kombinaciji s D-meračem (D-counter). Naime, glavni baja Ryu ima jedan problem - svaki put kada uđe u borbu njemu pomalo poraste broj poena na tom čuvenom D-counteru (koji pokazuje koliko je Ryu zahvećen promenom u zma... Ali, to je deo priče, tako da ga nećemo razotkrivati) - a ako iskoristite neki od njegovih razornih specijala (a ovaj dečko se ne šali kada kaže da je nešto RAZORNO - kao što je američka vojska sa svojim oružjem i pomagalima iz XXII veka RAZORNA protiv iračkih mufljuza) D-counter će primetnije porasti... A kada D-counter dostigne maksi-





...mum - to znači kraj igre! Ćao, papa, nema više. Dakle, zapamtite ovo odmah na početku; ne želite da se nađete u situaciji da imate snimljenu poziciju negde na 70% igre, a da vam je D-counter toliko blizu 100% da ne možete nikako da izbegnete da ga napunite do kraja. Naravno, tvorci vam nude rešenje, a to je taj Scenario Overlay System: kadgod to želite možete se vratiti do poslednjeg save pointa opcijom Restore, a opcijom Restart vraćate se čak na početak igre - što vam vraća i D-counter na nulu pritom zadržavajući svu opremu i noavac, ali ne i EXP, jer EXP ide uz D-counter! Sve ovo zvuči komplikovano (a i jeste), no ako malo eksperimentišete s Restoreovima, shvatićete da vam oni mogu pomoći da održite D-counter na normali. Mada ćete sigurno psovati zbog nenormalno retke mogućnosti za snimanje pozicije, pogotovo kasnije u igri. Najlepše je što vam igra, kada je završite, na osnovu toga koliko ste (malo) ispunili D-counter određuje rang (D-ratio). Kada ponovo počnete igru, ne samo da ćete zadržati stare likove, već će vam igra pružiti nove predmete, nove lokacije, pa čak i nove delove priče! Što vam je bolji D-ratio na kraju igre, to će više ovih noviteta biti sledeći put kada je igrate - a ako dostignete njajači rang - Dragon Quarter - javite nam, jer bismo i mi voleli da vidimo šta će biti kada počnete novu partiju s tim rangom!

S obzirom da pored svega pomenutog Breath of Fire: Dragon Quarter može da se pohvali i glatkom te čistom grafikom, dobrim dizajnom, dobrim zvukom i uopšte odličnim tehničkim karakteristikama, trebalo bi da vam bude pravo uživanje da ovaj RPG obrnete nekoliko puta.



bonus IGROMER — Izdavač: Capcom | Žanr: RPG | Medij: 1 DVD

	KONZOLE		OCENE		
• 1 igrač	• PS2	✓	GRAFIKA	7	UKUPNO
• Memorijska kartica	• GC	X	ZVUK	7	87%
• Vibracija	• X BOX	✓	IGRIVOST	8	
• Analogna kontrola	• GBA	X	TRAJNOST	9	
	• PSONE	X			

HSX







Navreda najgore vrste, navreda za um, čula, inteligenciju i novčanik... Ajde, mozda ne navreda, ali uvreda ili povreda u najmanju ruku, jer ovako nešto nisam imao prilike da sretnem već godinama... Mislim, igra je toliko neoriginalna (or'ginal, što bi rekao bata-Stara, prim.aut.), zatupasta i lišena smisla da je to za medalju. Cenim da ova igra ima samo tri aspekta koji su iole valjani, ali čak ni oni nisu dovoljni da tragediju ove vrste "iščupaju iz bule".

1.) Recimo - kontrole su sasvim OK, dobro reaguju, arkadni fazon i sve u tom maniru... što ima svojih pozitivnih i negativnih strana, kao i sve ostalo na ovom svetu. 2.) Onda, tu je i kreator staze koji je stvarno jednostavan i intuitivan, ali koji je lišen bogatstva (detalja, kao i sama igra, kad smo već kod toga) i koji smori čoveka relativno brzo, jer - ko je budala da sedi i pravi staze po ceo dan (već posle 5-e ili 6-e se čovek UMORI). 3.) Poslednji je aspekt koji se zove "deljenje sreće i tuge" - pozvao sam ortaka, pa ćemo ili da se smejemo koliko je igra izretardirana, ili ćemo da plačemo koliko smo mi izretardirani kad igramo ovu izretardiranu igricu... A sve ostalo? Bruka i sramota.

Pročitah na internetu da igra košta u Amerike 10 'lara. Mislim deset dolara za igru, MNOGO cene to svoje ostvarenje, mogli su i da PLATE ljudima da ga kupe . A onda švatim - "Pu-jeeee, ovi ameri su pravi SPORTAŠI, REALNO cene svoj TRUD... I mene bi bilo sramota ovakvu igru da prodajem za skupe pare, tuzio bi me neko za nešto - GARANT (ipak je to Amerika, tamo kad si ruzan mozeš roditelje za odštetu da tužiš, prim.aut.)!!
Igra bi trebalo da je futuristička voznja letelicama koje "haveruju" (ali ne haver kao "boske", znači ne "prijateljstvuju", već lebde, prim.aut.), znaci - preradjeni F Zero ili Wipeout, ali sa toliko malo stila i klase, šminke i dorade da je to čemerno. Niti je igra neki izazov, niti ima neki šmek ili specifičnost koja je izdvaja iz prosečnosti, niti zavredjuje neki utrošak pažnje i truda, tako da je možete igrati i vi i vaš trogodišnji batica, podjednako uspešno, bilo da spavate ili ste budni.

Pored toga što je igra prosečno osrednja u grafici, tu su i neki SMEŠNI vizelni efekti, ali kako sam ja bio primoran da ih vidim, vas ću poštedeti te muke, uputivši vam skroz iskren i srdačan savet - ne kupujte igru i spasite se bede... Muzika? Lele, kako taj nazovi elektro ume da rilja po mozgu, osetio sam se u navrat ili dva kao da mi neko grize cerebralni korteks, mljackajući i gapajući (sopćući) veoma, veoma glasno. Ne znam dal je umor il je uma tumor, al muzika nije nikako. Zvučni efekti - BULJA. Mislim - jednoličan zvuk motora koji bruji, a bez dubine, intenziteta, realnog osećaja, stvarno razočaravajuće. Atmosfera... ma koga mi zavaravamo, NEMA tu atmosfere... Nema tu ničeg vrednog truda, a kamoli atmosfere, koja čini jedno 35 do 40 procenata jedne igre ovog ili sličnog zanra, ali nema veze - šta će nam atmosfera kada imamo meningitis.

Znači - zaobići u širokom luku i sačekati neko bolje ostvarenje, nije gre'ota, leba mi.

bonus IGROMER — Izdavač: Bandai | Žanr: Vožnja | Medij: CD 1

- 1-2 igrača
- Memorijska kartica
- Vibracija
- Analogna kontrola

KONZOLE	
PS2	✓
GC	X
X BOX	X
GBA	X
PSONE	X

OCENE	
GRAFIKA	2
ZVUK	5
IGRIVOST	5
TRAJNOST	1

UKUPNO 35%

bonus

NABAVITE STARE BROJEVE!



Odaberite brojeve koji vam nedostaju, javite nam se u redakciju i mi ćemo Vam ih poslati poštom!

PRETPLATITE SE NA bonus

Petar Petrović
Ul. Beogradska br. 25
11000 Beograd
1100,00
BONUS, Poštanski Fah 32
11050 Beograd 22
Hiljadustodinara
Pretplata na BONUS br. 29-34
Pošaljite mi CD:

Popunite poštansku uputnicu, unesite željeni iznos pretplate i popunite je kao na datom primeru. Izvršite uplatu na šalteru pošte i Bonus će početi da vam stiže na kućnu adresu, pre izlaska na kioske, bez daljnih PTT troškova.

NOVE MOGUĆNOSTI PRETPLATE!



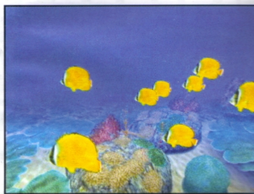




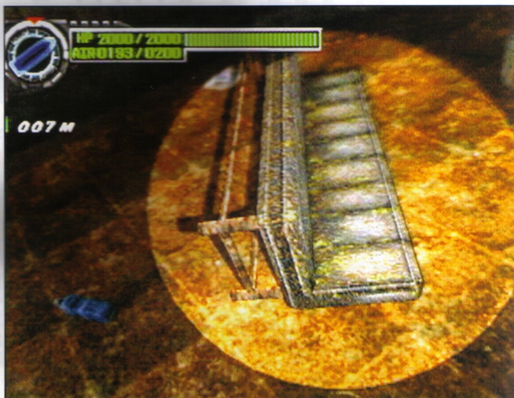
3 meseca - 550 din ili 680 din + poklon standardni džojstik!
6 meseci - 1100 din+CD ili 1260 din + CD + MEMO kartica!
11 meseci - 2 CD po izboru + A1 poster Lare Croft!

telefoni redakcije 011/380 77 12, 380 77 36
Sve informacije mozete pogledati i na sajtu
www.bonus.co.yu

EVERBLUE 2









Pred nama je još jedna igra koja nas stavlja u carstvo Lego kockica. Reč je o super brzim trkama dragstera po različitim tipovima terena. Slične naslove smo viđali i ranije, jedina bitna razlika je da u Drome Raceru ne možete kreirati svoje vozilo kao u nekim od prethodnika, već se morate odlučiti za neko od postojećih. Ovim cela ta ideja upravljanja automobilićem od kockica prilično gubi smisao i jedino objašnjenje koje mi se čini logičnim jeste da je ceo taj poduhvat načinjen samo sa ciljem reklamiranja novih Lego proizvoda.

Priča je izuzetno jednostavna - stavljeni ste u kožu Maxa Axela, tipa koji je jako dugo trenirao sa ciljem da osvoji šampionat u kome se takmičite. Trke su po sistemu da do poslednjeg trenutka nijedan vozač ne zna gde će se one tačno održati. Cilj toga je da trofej ne odnese onaj koji je stazu bolje uvežbao, već onaj ko zaista ima bolju vozačku tehniku... Sve ovo vas ni najmanje ne dotiče, jer ćete vi do mile volje moći da ponovo vozite neku stazu ukoliko niste zadovoljsni sopstvenim učinkom. No, za igru ovog tipa propratna priča nije ni najmanje bitna (čak ni kada je glupava kao što je ovde slučaj), tako da ću odmah preći na ono što jeste najbitnije, a to je svakako - gameplay. Drome racer se može smatrati Lego mešavinom WipeOut-a i Rollcage-a. Sva vozila koja u igri možete koristiti su iz edicije Lego igračaka za 2002. godinu koje na sebi imaju oznaku "za decu od osam do dvanest godina". Istu oznaku možemo slobodno prilepiti i na igru, jer ona to upravo i jeste - sasvim solidno ostvarenje, ali nedovoljno ozbiljno da zadovolji prohteve ozbiljnijih igrača. Uticaj WipeOuta se ogleda u fenomenalnim brzinama koje vaš dragster može da razvije, širokom izboru oružija, kao i u sistemu upravljanja, a o elementima Rollcage uopšte ne treba ni raspravljati - samo pogledajte neku od priloženih slika i razmislite da li vas podsećaju na prizore iz ovog starog klasika.

Postoji nekoliko modova (i podmodova) igranja u kojima se možete trkati, od kojih su najbitniji: Career, Arcade i Time Attack. Bez obzira za koji se od pomenutih odlučite, jedno im je svima zajedničko - pametna upotreba oružija će vam znatno olakšati plasman. Tu su i drugi korisni pick-upovi koje treba revnosno sakupljati. Prisutno je devet traka sa čak trideset i šest podruta (da



ih tako nazovem), koje su smeštene u tri različita okruženja. Grafički su sve, kao i vozila, dizajnirane veoma lepo i privlačno za



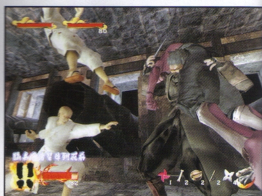
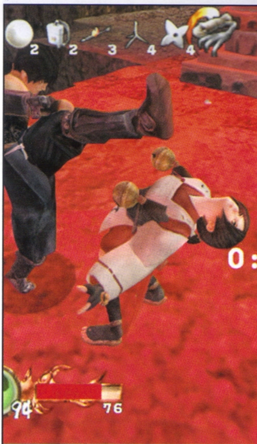
oko uz upotrebu velikog broja boja. Komande, kao i ponašanje dragstera na terenu su prilično realne. Osnovna pravila fizike su ispoštovana, ali samo do određene mere kako bi igra ipak ostala arkada. Kada se sve sabere i oduzme, pomnoži i podeli, stepenuje i korenuje, izvede integralni račun... (joj, dosta, prekini više!!!! prim. ur.) Drome Racer je solidna, ali sasvim prosečna igra. Mogu je mirne duše preporučiti najmlađima, ali samo njima, jer je ovo premali zalogaj za nas, malo ozbiljnije igrače. Lepo, pitko i već sto puta viđeno!

bonus IGROMER — Izdavač: Capcom | Žanr: Ronjenje | Medij: CD 1

	KONZOLE		OCENE		UKUPNO
• 1 igrač	• PS2	✓	GRAFIKA	5	47%
• Memorijska kartica	• GC	X	ZVUK	4	
• Vibracija	• X BOX	X	IGRIVOST	6	
• Analogna kontrola	• GBA	X	TRAJNOST	4	
	• PSONE	X			

TENCHU 3: WRATH OF HEAVEN





Nastavak dobre igre, kako to misteriozno zvuči... Iza toga se nesumnjivo kriju dve činjenice - omalovažavajući poraz ili neosporni trijumf. Iskren da budem, nisam vazda takvim igrama prilazio krajnje oprezno - ko "mače oko vruće čanče" (kalenče, što bi rekli čarapani, prim.aut.), sve sa štapom u ruci (ko je budala da golom rukom dodiruje mrtvaka na ulici, ko u američkim filmovima - mozda ima LEPRU ili EBOLU) i očiju širom otvorenih (kao u FRP-u što ga vodi Djani, drugim rečima). Nekad, kada bejah neiskusan igrač, srljao sam bezglavo na nastavke legendarnih igara, a bez da sam se prehodno informisao i obavestio, te sam se više puta opeko nego što sam zeleo. Sada kada je iskustvo preovladalo, više se meseci unapred dozna da nešto igri manjka, prate se testovi i promotivni sajtovi, al opet se desi da neka igra ili potkaze ili oduševi... "šta se ovde dešava?" pitate se vi, "šta sad BUDALA priča, opet ne razaznajem da li igru hvali ili kudi? Nit je crno, nit je belo, al vuče na sivo...!".

Ooo, NE, nit je sivo, nit je crno, no je BIJELO, ko što je BIJELO sjajno "muramasa" oruzje za mojim ledjima, što se tiho poput jutarnjeg sunca pomalja u mojim NINDZICU rukama... Oprostite, opet sam pao u emocije, moraću da otpjevam jednu pjesmicu:

"... Daaa te čuu-uva,
samuraja seeee-dam
ukrašćuuuu, tebe ja-aa
nikomeee te ne-dam!
I biću ti pčeeela
sa trešnjevog cveeeta
zaoka sam, ljuta znaaaj
onom kooo ti smee-ta...
SAMODAMEDODIRUJUUUU, ruke tvoje mileee
jer su dušo najtezi - okovi od sviiileeee... ".

Mojim spontanim izlivom (i prethodnom rečenicom) ste, nadam se, švatili da je ovo jedna od onih igara koja zasluzuje i zavredjuje pohvale, jedna od onih koje su zaokruzile serijal i donele više dobra no zla, oprevdavajući svetlo ime i trilogiju (da ne kazem TRIJADU).

Imajući u vidu firmu koja stoji iza nje i činjenicu da će i pored uspeha na "kec" konzoli nastavak biti izbačen na "dvojka" konzoli, te samu radnju i koncepciju koje su i proširene i obogaćene, ostvarenju je od samog starta bilo predodredjeno da postane hit. Ali, podsetimo se, nije samo to dovoljno da bi jedna igra bila uvršćena u vrh svetskih igračkih top lista, o ne... Treba sve dopickati i doterati, poboljšati ono što nije valjalo i zakamuflirati ono što nije moglo biti prepravljeno, a smetalo je, treba obogatiti radnju novim likovima i ispričati tu i tamo po koju pojedinost o već postojećim likovima, koji su svima za srce prirasli... treba unaprediti grafiku i atmosferu izdići do krajnjih instanci, pomeriti granice i "hrabro otići tamo di niko ranije nije o'šo"... Da li Tenču: WoH čini i poseduje sve gorenavedene kvalitete? Pa, da, sve osim mozda ovo zadnje iz "zvezdanih staza" (jedan je Zan Luk Pikar'), u šta ćete se i sami uveriti...

Al vratimo se na trenutak na sam koncept igre...








prvom delu je bilo najviše zamerano za kontrolni metod i loše reagovanje kamere. Popravljajući ove greške u nastavku, programeri su napravili jednu (po nekima) veću - ubacili previše akcije na uštrb kvalitetne šunjaze. E pa, sa zadovoljstvom vam mogu reći da je treći deo "kvalitetno izbalansiran" tako da sada imamo BAš ono što smo zeleli - uzitak da iz prve ruke prisustvujemo lepoti nedetektovanog ubistva, iz nindza perspektive, sa nindza oruzjem u nindza rukama, u nindza Japanu. Ima li šta bolje (ne računajući crnkinje na plazi)?

Ok, priča je tu i tamo malo mrljava, al sreća vaša te ja od priče mnogo ne otkrivam. Samo ću vam reći da se Rikimaru vraća "iz ralja smrti" ojačan tehnikom senke (uuuuuu, lozenje) i da se pojavio mračni, muljavi ljigavac Tenrai, koji u talu sa šest gospodara tame pokušava da nadje "č-ma" ko iz legende. Ko prvi maču, njemu u korice upada... Ok, trulo zvuči, al kad zlatousti priča i zlatoprsti igra čuda umeju da se dogode, a još kada se priča treba sagledati iz tri perspektive, iz očiju tri lika od kojih dva znamo, a treći je elektronska inkarnacija Stivena Sigala, onda tu ne moze da omane. Pridodajte ovome i nova oruzja i pojačanja koja se pojavljuju, začinite sa mogućnošću finiširanja misije na više načina i tucet različitih stealthkill animacija i VOLIA.



Ako ste čitali prethodni Bonus, mozda ste primetili da je Devil 2 potkazao u igrivosti zbog pomanjkanja motivacije za izvodjenje bahanalnih poteza. Mislim, činjenica je da ako sam jednog ubio pucajući u njega, a drugog iz skoka, bacajući mu turpiju za nokte u oko, izazivajući cerebralno krvarenje i bolnu smrt, pa valjda treba neki ekstra poen da se inkasira na virtuoznost, kritičnu akciju, vizelni ugodjaj, spoznaju da neki drugi igrač to ne bi postigao sve "naglavu" da se nasadi, treba mene MOTIVISATI da se znojim, grčim i mučim. DAJ BRE TE EKSTRA POENE, ALO!!! DAJ ANIMACIJU, NOVI POTEZ,









KUJI METAR

Pored meracha zivotne energije i "Ki"-metra (koji vam govori gde je iduci neprijatelj) tu je sada i "Kuji"-metar, koji sluzi kao merach izvedenih stealth pokreta. Shto punija skala to bolje po vas. U donjem desnom uglu se nalazi prikaz inventara, odnosno predmet koji koristite, a kako bi ste stekli utisak o bodovanju:

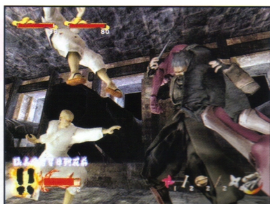
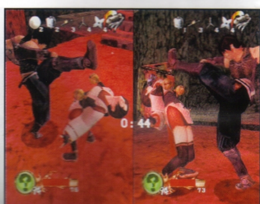
20 poena - ubistvo iz potaje
5 poena - regularno ubistvo
450 poena - nedetektovan na misiji
minus 150 poena - prvo detektovanje
minus 30 poena - svako naredno detektovanje
minus 50 poena - umorstvo "civila"

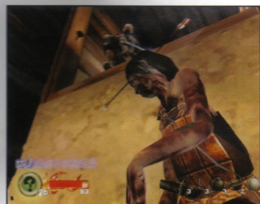




KOMBO BREEE, DAJ NEŠTO (a ne šut u zube i - "šta se lomataš PAJSERU, mogo si glat da ga rešiš tanetom, a ti akaš dzaba dzojped i arciš vreme i potencijal zalud...")!!!
E, pa u Tenču-u ima baš toga. Kako? Po principu: "10-o stealth ubistvo LAVE, izučio si novi nindza napad koji je SAMO TEBI SVOJSTVEN, samo tako nastavi, nakamaraćeš BRDO poena, pa ceš moći da biraš nekoliko od TRIDESET predmeta za narednu misiju...". A klanje iz senke - animacija surovog prilaska iz potaje, cepanje vrata, separacija glave od ostatka uz veliku količinu prolivene krvi... i šta mene više da motiviše - šut u zube ili po devet specijalnih nindza poteza po liku, KICKASS animacija, plus mogućnost da uzmem ekstra predmete, da poturam otrovni pirinač, davim kukom iz daljine, nevidljivost, reninkarnaciju, medicinu, duvaljku, zamke za zivotinje i za "medjede"? Uh, paaa... dobar je šut u zube kad su isti kvarni, al ja redovno idem kod "čika zube", pa bih se ipak opredelio za ovo DRUGO (mentol).
Animacije prate odvijanja, tako da pored uvodne imate po jednu za svako kul ubistvo, bosove i njihove podredjene (sub-boss), završetak misije. Kada neku misiju uspešno zavrzite, dobijate 2 scenarija koje mozete oddjuskati. Kada uspešno završite igru sa Ayame i Rikimaruom, otvoriće vam se i baja u Stiven Sigal fazonu (preko dana lekar, preko noći ubica), koji se odaziva na ime Tešu i tako upotpuniti priču svojim pogledom na sve. Dovoljna motivacija?

Mozda ne svima, ali kada vam kazem da su tu i dodatni modovi za jednog i dva igrača, što kooperativni, što bratoubliački? Frka, a?
Pored toga što je kontrolni metod poboljšan, rešen je i "lok" neprijatelja, tako da sada nećete vitlati po vazduhu ubijajući muve kada se greškom zalaufate u pogrešnom smeru. Likovi su maltene nepromenjeni, ali su mnogo bolje animirani (što je i logicno) i dobudzeni hiljadama poligona. Isto je i sa neprijateljima, kojih istini za volju ima mnogo više nego u prethodnim delovima. Em što su kvalitetnije animirani, em što ih ima mnogo raznovrsnijih no ranije. što nivoi više odmiču, to će ih biti sve više (neprijatelja naravno) i to će se kretati u većim grupama, a bogme biće i mnogo efikasniji no na samom startu, tako da ćete tokom vremena morati postati veoma efikasni il ništa od masnih poena. Tu je sad problem sa AI-em koji nije lošiji nego što je bio u dvojci, ali je podosta nepromenjen. Sa vremena na vreme se moze primetiti rutina u njihovom ponašanju što ume da bude dobro





koliko i loše. Ne bih zalazio u dalju raspravu na ovu temu...Sam "framerate" je i više nego stalan i solidan, ne pada ispod cifre od magičnih 60, tako da se na ekranu radnja odvija savršeno tečno. Kao što sam reko, neprijatelji i animiranje likova su do yaya odradjeni, kao i pojedini vizelni efekti, a što se tiče konstrukcije nivoa i njihove vizuelizacije, moram priznati da su neki nivoi i više nego impresivni (Bamboo forest, Limeston cavern, Ronin village...), al' što bi rekli u našem narodu "zivi bili pa vidili".

što se tiče zvučne i muzičke podloge, sve je u cakum-pakum fazonu. Govorna gluma je na zadovoljavajućem nivou, kao i zvučni efekti koji doprinose šmeku "šunjaze", a muzika predstavlja kombinaciju japanskog etnoa i "elektronike". Za sam kraj da odgovorno izjavim da je igra, iako u nju nije ulozeno kao u pojedine projekte velikih firmi (MGS, GTA, FF), postize sličan efekat na svim poljima. Mozda nije u pitanju legendarna epika, najbolja tek-šunjaza ili bezobrazna otimačina kola, ali je nesumnjivo jedan od kvalitetnijih proizvoda koje sam u poslednje vreme imao prilike da izguštam. Sa produbljenom pričom, proširenim konceptom, poboljšanom grafikom, odličnim izvodjenjem i kvalitetnim zvukom "uzbira" veliki broj poena kao i jednu spontanu pohvalu i topli "preporučetak" pride... Prema tome, bili ljubitelj drevnog Japana i tihih ubica ili ne, odigrajte igru, uberite iskustvo, porušite tabue, zanemarite stereotipe i budite (kao što sam imao prilike da kazem onomad) "tiši od senke, brzi od smrti".

bonus IGROMER — Izdavač: Activision | Žanr: Akcija | Medij: 2 DVD



- 1-2 igrača
- Memorijska kartica
- Vibracija
- Analogna kontrola

KONZOLE	
PS2	✓
GC	X
X BOX	✓
GBA	X
PSONE	X

OCENE	
GRAFIKA	8
ZVUK	9
IGRIVOST	10
TRAJNOST	9

UKUPNO 91%

DARK CLOUD 2

Prvi Dark Cloud je prošao veoma nezapaženo na tržištu (a pogotovo kod nas) jer bila je to jedna od prvih igara za PlayStation2, jedan od prvih RPG-ova, pa još na DVD-u. Tvorci se nadaju da će uspeti da ovim nastavkom dostignu zasluženu popularnost među narodom i narodnostima.

I izgleda da će uspeti, jer Dark Cloud 2 na prvi (a bogami i na drugi, ali ne i na treći) pogled deluje kao odlično osmišljena i vrlo dobro ostvarena igra, tehnički ispolirana i krcata igrivošću koja obezbeđuje veliku trajnost (mislim da smo pokrili sve stavke iz igromera, a Miljane?). No, ostaje onaj lični utisak koji određuje konačnu ocenu, a meni lično je ostalo utisnuto da ima tu i malo truleži, ali polako...

Prvo što ćete nesumnjivo primetiti je grafika (gle čuda). Kvalitet i ispoliranost grafike su iznenađujući - posle gotovo tri godine od pojavljivanja konzole, PS2 i dalje može da nas zapanji kvalitetom. No, s obzirom da su tvorci direktno pod ugovorom sa Sonyjem i da su imali pristup tehnologiji praktično od njenog samog nastanka (setite se, prvi Dark Cloud je bio jedna od prvih igara za PS2), ne treba da nas čudi da su uspeli toliko da izvuku iz Emotion enginea. Pored toga, dizajn likova i okoline je zaista odličan, i vidi se da je mnogo kreativnog i talentovanog sveta u ovu igru uložilo svoj trud.

Osnovni koncept ove igre je prilično zanimljiv: Dark Cloud 2 vam je mešavina klanice po tamnicama (iliti hack&slasha) i, nećete verovati, simulacije stvaranja - koja u nedostatku boljeg poređenja najviše liči na SimCity s PC-a! Ipak, pošto ova igra efektivno nudi dve igre, oba aspekta Dark Clouda 2 su malo jednostavnija (tačnije, onaj SimCity deo je mnogo jednostavniji nego što su ostale igre tog tipa) nego što bi bio slučaj da je ovo čist hack&slash ili čista simulacija izgradnje. Način na koji su ova dva aspekta igre povezana tvori osnovni zaplet: vi ste u ulozi mladog Maximilliana koji mora ponovo da sastavi svet raštrkan dejstvom čudnih sila. U tu svrhu lomataćete se po nasumično generisanim dungeonima, sakupljati iskustvo (pa samim tim i napredovati kao lik, sticati nove napade i sposobnosti) ali i tzv. Geostones, što vam je kamenje koje u sebi sadrži znanje o tome kako ponovo izgraditi čitav svet - od šume do opservatorije! Recimo, kada nađete Geostone koji u sebi sadrži travu, moći ćete da pravite livade i travnate površine - a isto to važi za sve što vam padne na pamet, od klupica do stambenih kuća. Naravno,



nije isto otkriti Geostone koji vam "otvara" novu stvar za izgradnju i imati dovoljno materijala za izgradnju te stvari (materijal - drvo, kamen, staklo i sl. - takođe nalazite na svojim hakc&slash izletima). Štaviše, nekako će delovati kao da vam







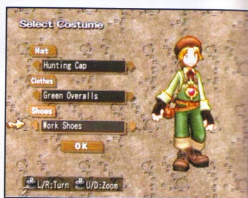
uvek nedostaje dovoljno materijala da izgradite ono što ste zamislili, ali igra vam omogućava da kupite materijal koji vam nedostaje.

Dark Cloud 2 zaista nudi mnogo - pored ova dva osnovna moda igre, moći ćete da se oprobate u dve obimne mini-igre, pecanju i nekoj vrsti mini-golfa, pa je tu cela odiseja sa sakupljanjem komponenti za izume (koji su valjda Maximillianov hobi) i mini-igra s fotografisanjem, a pored svega tu je i zaista, zaista, zaista velik broj opcionalnih avanturica i tajni, sakrivenih predmeta i koječega. Morali biste biti baš fanatično opsednuti kada biste želeli da sve to sakupite i da maksimalno istražite svaki aspekt ove igretine, ali lepo je znati da svega toga ima, iako nikada verovatno nećete uspeti sve da vidite.

Sad, sve je ovo zabavno i lepo upakovano, ali došli smo i do problema... Nije sve tako lepo kao što se čini, i to na više načina. Naime, potrebno je da puno igrate klanicu po dungeonima da biste stigli do dela sa izgradnjom, koji je na neki način zabavniji (na konzolama videsmo sto raznih hack&slash igara, a vema malo fantazijskih simulacija izgradnje). Naravno, uzrok tome je priča: igra prati zaplet, pa vam otključava određene







nove opcije (kao što je izgradnja sveta) tek kada dođe vreme za to po priči. To se nastavlja i kasnije - u većem delu igre uopšte ne možete da pređete iz jednog vida u drugi, već morate odigrati dungeon da biste nastavili da gradite svoj svetić .

Pored Maxe u igri vodite još dva lika - Monicu i drvenog robota Ridepod (Maxov izum). No, mogućnost da birate između tri lika i nije baš prednost, pošto to znači da morate da razvijate sva tri (jer postoje delovi u kojim morate da vodite određeni lik, pa ako je on preslabo razvijen...) - a svi imaju po dva oružja koja se razvijaju, jačaju i dobijaju nove sposobnosti što ih više koristite, i sve to skupa ume da smara. Ruku na srce, kao što pomenuh, hack&slash u Dark Cloudu 2 nije baš toliko originalan niti ima toliko zabavan sistem borbe i napretka likova da bih baš želeo dugo da ga igram. A moram, pošto mi igra ne da drugačije.

Osnovna mana ove igre je, neće verovati, prenatrpanost. U Dark Cloud 2 prosto ima previše toga što je potrebno uraditi, što je moguće uraditi, što je zabavno uraditi - toliko da se sama igra ponekad izgubi u svemu tome i prosto se zapitate šta vi tu radite. Ipak, šteta je makar ne probati ovo zanimljivo i ipak u mnogim aspektima dobro ostvarnje - možda otkrijete da imate interesovanja, vremena i snage da ga podrobno istražite.



bonus IGROMER

Izdavač: Sony | Žanr: RPG | Medij: DVD 1

- 1 igrač
- Memorijska kartica
- Vibracija
- Analogna kontrola

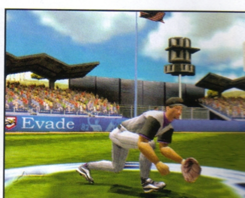
KONZOLE	
PS2	✓
GC	X
X BOX	X
GBA	X
PSONE	X

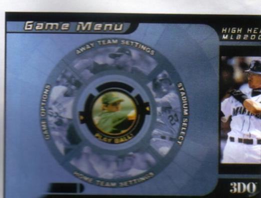
OCENE	
GRAFIKA	9
ZVUK	7
IGRIVOST	7
TRAJNOST	10

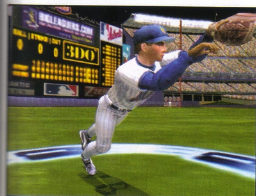
UKUPNO 82%

HIGH HEAT BASEBALL











Ko bi rek`o ? Evo najbolje sportske igre u ovom broju Bonusa - Hi Heat 2004 !!! Malo ispred ISS-a, a daaaaleko bolji od ostalih sportskih igara u ovom broju Hi Heat je defintivno zaslužio nagradu za sporsku igru meseca. Izgleda da je 3DO pronašao način da bejzbol prenese ne naše konzole toliko dobro da će vam prenosi pravih utakmica (ako ih uopšte i gledate) biti smor u odnosu na vaše partije. Šta drugo reći osim da sam u duelu sa kolegom Ježinom remizirao 1-1 i oba poena su bila postignuta u poslednjem iningu !!! I umesto da konstatujemo da je utakmica bila poprilično dosadna, morali smo da se složimo u proceni da je "krljačina" bila potpuna, i da se igralo do zadnjeg udarca. I onda - opet. Atletiksi protivu Marinersa, publika u delirijumu ... Announceri izvanredni, samo podižu atmosferu ... Raspoloženje na stadionu pravo sportsko ... Komentatori naoštreni za početak, i naoružani svim mogućim statistikama vezanim za vaše igrače ... Zagrevanje u toku ... Izbor pičera ... Ma kažem vam - Prava pravcata bejzbol utakmica !!!

Prvo što upada u oči je sočna i potpuno "pitka" grafika - nema štucanja, oštrih ivica, neprirodnih pokreta. Novi engine je potpuno odradio posao, a motion capture je u ovu igru uneo i onu poslednju crtu realnosti koju prethodnici ove igre nisu imali. Znači grafika na najvišem mogućem nivou - 10 ! Ono što igru čini još boljom jesu opcije i meniji. Po prvi put moguće je igrati bejzbol u nižim ligama USA ! Što ćete uraditi u Minor Leagues-ima. Kao i ranije tu je i pomalo nejasni koncept Homerun derby ... Nije mi jasno - Susretnu se dvojica igrača i na praznom stadionu igraju igru "Ožeži po muvi" i tako po tri strike-a. Čemu to u ovako ozbiljoj igri ? Malo jasniji je koncept Two on two showdown u kome ćete moći da svoju omiljenu kombinaciju (hitter, pitcher) da suprotstavite ljutim protivnicima (tu su sve legende bejzbola) ... Ali niko nije kriv bejzbolu što nije košarka pa da u igri postoji deo Street Basketball. Cenim napor 3DO-a da osveži bejzbol svojim idejama, ali to ovako ozbiljnim igrama samo smanjuje poene (prestaju da budu simulacije). Tu je i odlični Create mod u kome ćete ukapirati da igraču sa vašim imenom, izgledom i sposobnostima (maleni, bucmasti Simić je u ekipi Athleticsa igrač odbrane u polju !!!) nema mesta u MLB-u. Prvo ćete (posle create-a) učestvovati na rookie draftu koji se svake godine dešava pre početka prvenstva, a zatim svoje sposobnosti dokazati i poboljšati učešćem u letnjim ligama !!! U opcijama franchise i career moguće je odigrati neograničeni broj sezona, a tu su i budžet kluba, kupovina pojačanja, prodaja i zamene igrača, finansijske odluke (proširivanje stadiona, poboljšavanje uslova za trening ...), ugovori igrača, slobodni agenti ... SVE što vam je potrebno da biste svoj tim utakmicu po utakmicu vodili kroz iskušenja MLB-a sve do osvajanja trofeja, i njegove odbrane i dalje, i dalje, idalje ... Neverovatno je koliko vam ova igra može "ući u krv".

Animacije radovanja, pokreti igrača, udarci - sve je to na najvišem mogućem nivou. Zamislite samo, imate izbor od 25 (i mislim da to nije konačna cifra) različitih bacanja kojima ćete "probušiti" protivničkog udarača. Zvuk i komentari su na najvišem nivou. Jedina mana ove igre je ta što vam se nikada neće desiti da kečer ne uhvati loptu, ili je ispusti, što se ponekad` dešava na pravim utakmicama, ali dobro - ni u WE-u ne postoji enac !!! pa ga svi danonoćno pikaju.

Želim vam puno sreće u pohodima ka tituli, i da sa svojim igračem dostignete Mc Guire-a, Sossu i ostale velikane današnjeg bejzbola, i nema više onih glupih opravdanja tipa " ne znam pravila" ili " ne zanima me bejzbol" ... Ovu igru jednostavno MORATE imati !!!

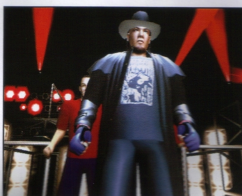
bonus IGROMER — Izdavač: 3DO | Žanr: Bejzbol | Medij: CD 1

- 1-2 igrača
- Memorijska kartica
- Vibracija
- Analogna kontrola

KONZOLE	
PS2	✓
GC	✓
X BOX	✓
GBA	✗
PSONE	✗

OCENE	
GRAFIKA	10
ZVUK	8
IGRIVOST	10
TRAJNOST	10
UKUPNO	92%

PRIDE FC






Eeee moj Simiću !!! Šta još sve nećeš raditi samo zato što si loš u Tekkenu ??? Lepo smo podelili posao, ali ne vredi ! Umesto da ja pišem Winning (no, evo ISS-a u ovom broju), a kolega Jovanović Pride FC ... ja uletim u seriju Paul-a i eto, sada mi predstoji edukacija na polju igara sa temom - Borilački sportovi.
...Ubacim igru očekujući totalno s..nje ... kad` ono ... ček, ček !!! Pa ovo nije loše ! I to uoooopšte nije loše - Nikako ! Čak mi se i dopada mjuza u Main menu-u (što je prava retkost) ... Uuuuu vidi predstavljanje i izlazak boraca na ring !!! Loženjeeeee ! Ma, vidi kako se gledaju pre nego što će se "pošibati" ... Dobri modeli boraca, krupni ... E, pa ni kontrole nisu teške ... Tako je počelo. A sada se budim u 10 (možda to nekome zvuči normalno, ali probajte da to uradite kada legnete oko 6 posle iscrpljujuće partije Championship managera - Da, X-box je kod mene !!!) i dan započinjem Grand prix turnirom u Pride FC-u.

BACK TO THE POINT

Beše nekada divno vreme kada smo verovali u WWF (World Wrestling Federation), a onda su se "Kečeri" toliko obezobrazili da su počeli da prodaju maglu publici ... i naravno, zbog toga doživeli anatemu (crkveni izraz za zabranjeno, proterano ...). Ljubiteljima borilačkih veština koji su od početka 80-tih pratili borbe Hulka Holgana i drugara, preostalo je samo da se preorijentišu na neku drugu disciplinu. Oni "kosooki" udaviše gnjurca se Mau thai-jem, Kikbox-om, Ful kontakt-om ... i ostalim bespoštednim "šaketanjem". U magičnom četvorouglu sve manje heroja (odoše Čaves, Foreman, Tapia, Herbi Hajd, Kris Jubenk ...) i ... Svet je dobio "novu" disciplinu - Ultimate fight. Na početku je to stvarno bilo krvavo, ludo i brzo, ali su vremenom borci ukapirali da, ako nastave tim tempom, uskoro neće biti takmičara, pa su maaalko smanjili gas. Kada ste posle Povratka zveri ha, ha, ha ... videli da takmičaru bude polomljena ruka, ili još gore noga ??? Počeli su i oni da foliraju, ali voli ih raja i njima dobro, raji dobro (što bi rekao kolega iz benda So Sabi).
Elem, Pride FC je simulacija Ultimate fighting - a, što u svetu igara nije ništa novo (Mortal Combat, Tekken, UFC za Dreamcast ...) i po velikom broju standarda podseća na Tekken. Videćete da su kontrole vemoma lake, i prihvatljive, i da ne postoje potezi koje će vaš borac izvesti ako pritisnete bilo koji od L ili R tastera. To se, naravno, da promeniti, što ćete vi i učiniti (ma gde li sam već video ovakve kontrole ??? hmmm ...) i sebi, a i protivnicima zagorčati život.
Ono što mi se veoma dopalo jeste kretanje boraca, i mogućnost, da gde god se nalazili u odnosu na protivnika, pokušate da plasirate udarac (ili seriju). To znači, da možete protivnika koji vam je okrenut leđima nokautirati uspešnom serijom !!! Vrlo moguće u Ultimate fighting-u. Jedina mana koncepta realnosti jeste nedostajanje "flashing KO-a" - to je ono kad vam batica "sedne" na mavaši ili kroše i gotovo ! Nema on tu šta da trpi, dopunjava energiju i sl. Dobar udarac - Pravac bolnica. To bi trebalo promeniti ... Pisaćemo THQ-u. Vrlo brzo ćete provaliti da svaki borac ima jedinstvenu tehniku i pokrete, ali da se svi pokreti izvode veoma slično - Minus za kontrole ! Zamislite, protivnik nešto iskosa, prilazi neoprezno, bez garda i vi pritisnete gornje hvatanje (kvadrat i trougao), i uhvatihe ga za kosicu, pa na kolence ... a onda protivnik frontalno, opet bez garda, vi ne propustite priliku da ga odradite zahvatom (kvadrat i trougao) i vaš borac izvodi neku vrstu kotegešija (deo aikido-a) ... i tako u nedogled. Vaš borac će sam odlučivati o tome koju će tehniku da plasira, što ponekad zna da bude veoma nezahvalno (ako protivnik odradi kontru kako valja). Vremenom ćete ući u fazon sa kontrama, i gardom, i ukapirati da je Pride FC igra tempa, i pravovremenih udaraca, isto koliko i odbrane.
Treba pohvaliti i skoro savršen Create mod, gde ćete moći da napravite svog idealnog borca, i izbor pokreta koje će vaš borac imati koji je skoro beskonačan. Mana create-a je čto vaš borac može da poznaje tehnike karatea, kung fua, aikidoa i džudoa, i dobro ih izvodi, a za to bi mu trebalo 40-tak godina predanog rada na borilačkim veštinama. Znači - Create a fighter, pa choose fighting style, pa eventualno additional fighting style ... E onda odatle proizilazi Move lista koju ćete primeniti kod svog borca. Tako bi trebalo.

TEHNIKALIJE

Pa, grafika govori sama za sebe ... Zvuk je na najvišem nivou, i treba pohvaliti komentatorski tandem Stephen Quadros - Bas Ruten, kao i zvuk u celoj igri. Lepo je što se THQ setio i veterana ovog sporta (veštine) ... iiii toa e toa. Nije loše, dobro je, moglo je i bolje - Pride FC.

KARIJERA ?

Pa dal` je moguće da pored svih prisutnih boraca, i turnira ne postji Career mod ? Možda će neko reći - Ma, Simiću je karijera važnija nego drugima !!! Ali videćete, vremenom će vam nedostajati ovaj deo igre.

bonus IGROMER — Izdavač: THQ | Žanr: Tuča | Medij: CD 1

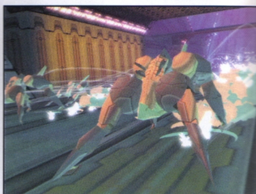
- 1-2 igrača
- Memorijska kartica
- Vibracija
- Analogna kontrola

KONZOLE	
PS2	✓
GC	✓
X BOX	✓
GBA	✗
PSONE	✗

OCENE	
GRAFIKA	8
ZVUK	10
IGRIVOST	7
TRAJNOST	7
UKUPNO	74%

ZONE OF ENDERS





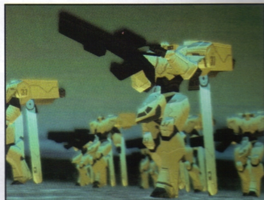


Eeeeee, ovako neshto sam oduvek gotivio da vidim... Ispravka iliti korekchija napravljene greshke u vidu nastavka koji je neochhekivano uzvratio udarach. O da, a pravo da kazem da sam josh ONOMAD patio za tim da opishem ZoE, ali kako je jedan broj kasnio, a igra doshla bash u tom periodu i bila oshtro kritikovana od

strane zapada, urednishtvo se odluchhilo da se igra NE OPISHE. Mislim, daleko od toga da je igra bila katastrofichna, ali josh dalje od toga da je bila ekstremno kvalitetna. Dakle, odredjeno vreme dochnije - programeri koji su odizistinski teli da naprave fenomenalnu igru, razocharani svojim ostvarenjem uzimaju veliku kolichinu lekova za smirenje, sedaju za tastature i skoro dve godine dochnije, polumrtvi, bledi i ispijeni ustaju uz pomocc ortopedskih pomagala, sreccni, zadovoljni i aneureksichni. A da li su odradili valjan posao? Shto se mene tiche DA. Chinjenicha je da igra u principu nije promenjena, makar shto se tiche mehanike kretanja i njene osnovne koncepcije. Josh uvek se nalazite u Frejmu, Mechu, Techu, Botu ili Gear-u (nazovite to kako hoccete), potucajucci se po virtuelnim arenama i sredinama, rashrafljujucci robotichke nakaze, chupajucci, cherupajucci, mlatecci, prangijajucci i vitlajucci (ccu, ccesh, cce, ccemo, ccete, cce... danas su mi sudjene igre shmekerske - zvini AJS, ljubi te batica, prim.aut.). Kako je glavna mushka uloga promenjena, tu sad nije jedan mali, uplasheni dechak koji cvili dok ubija vecc je tu Dingo Egret, iskusni "pajvan" koji pronalazi Dzehjutija i ulazi u njega kako bi sachuvao sebe i svoju ekipu od napada Bahram-ovaca, koji takodje zele pomenutu mashinu. Vodja te klape je njemu stari znanac, derikoza i vucibatina koja se odaziva na ime Nohman, pilot Anubisa, koji se trudi (samo da ne ostane trudan) da shto pre zavrshi konstrukciju nepobedive tvrdjave koja se zove Aumaan (kakav zaplet, ni ja ga pijan ne bi bolje napisao). Da li cce stari Dingo sprechiti Nohmana...? "Hau jes nou", shto bi rekli Nadrealisti. Dakle, starih poteza ima na pretek, iako su kontrole josh uvek pomalo krute, i sve se izvodi na isti nachin, samo malo prefinjenije. Kombo sada ima zavrshnicu, tako da u odnosu koje je zadnje dugme koje ste stisnuli, robot radi drugu stvar (shamaram, shamaram, shamaram, stisnem trougao zavrljachio sam blesu u nebesa, stisnem iks, zahevtao sam dileju u beton). Ovo ume da bude veoma korisno u uskim, ogranichenim prostorima, kada je malo mesta za manevrisanje zbog neprijatelja kojih ima u izobilju. Koknesh bitangu bitangi u liche i zavrshish s oboj'com po kratkom postupku... Onda su tu i "sab" oruzja koja nisu tu da bi se "obogatio arsenal" ili "ushareneo" meni, vec koja su i vishe nego potrebna u datim momentima kada horde neprijatelja idu u vashem pravcu, razmahujuci ekstremitetima i eksplozivnim napravama, sigurno ne u cilju da vas izvedu na picce ili prodiskutuju na temu jucherashnje utakmice. Pomenutih oruzja ima 14 (od kojih su neka Geyser ["stanuje" neprijatelje na kratko], Gauntlet [dzidza-bidza koja oshteccuje duplo sve shto mune], Comet [kugla plazme koja ljushti pred sobom], Decoy [vishestruka slika Dûehjutija, koja sluzi kao mamac i zbunjuje neprijatelje]), a promenjeno je to da pod-oruzja vishe nemaju municiju, vecc za njihovu upotrebu postoji sub-gauge, skala koja se smanjuje upotrebom istih. Poshto neprijatelja ima na "desetke milijuna", poboljshan je i lock-on sistem, koji sada moze simultano da ulokuje MNOGO neprijatelja, shto je i vishe nego neophodno, posebno u momentima kada na malom ekranu TV prijemnika (kolor monitora, prim.aut.) ima izmedju 40 i 50 neprijatelja. Isto tako je i "hvatenje" (greplovanje) doterano, tako da sada Frejm (da ne govorim stalno Dûehjuti, skroz mi je naporno da mu kucam ime iznova i iznova...) mnogo brze hvata, kako neprijatelje, tako i objekte i otpatke iz neposredne blizine, koje moze da zavrljachi u josh uvek funkcionalne protivnike. Nego da se "bachimo" na kontrole. Mada je sve doterano, ipak, tu i tamo one umeju da potkazu. Kada uzmemo u obzir i chinjenicu da kamera ume da izvileni i spontano promeni ugao za 90 stepeni, desi se da manevrisanje nije bash tako glatko, posebno u veccim sredinama. Nekada cce se desiti da mislite da idete u pravom smeru, ali ccete u odsudnom momentu shvatiti da se niste zaputili bash tamo di ste zeleli, pa cce to delovati frustrirajucce. Osim ovih zamerki neke bitnije














nemam, tako da je ovo (imajucci u vidu sve ostalo) apsolutno minorno. Sama igra je takodje podosta otezana. Pored pomenutog BRDA neprijatelja koji su veshto ukomponovani u okolish, tu su i boss-ovi koji su prave MRGE. Mame mi, neki su mlogo "zahebatani", tako da cce vam biti neophodno nekoliko nastavljanja kako bi ste provalili caku za odstrel bitange. Tu stupa na scenu glavna stvar - MOTIVACIJA. Kada se desi da "mrejete", em gubite iskustvo koje ste stekli u medjuvremenu, em shto ste degradirani za nivo, chime su vam sposobnosti umanjene, tako da morate da obratite posebnu paznju na sopstvenu dugovechnost. Sa druge strane, razvaljujucci igru i dobijajucci poene, otvarate nove modove, opcije i resto, shto je josh jedan dokaz da se Konami trudio da ispravi prvobitne greshke...Sama grafika koja je onomad bila dosta napredna je poboljshana, tako da su sada sredine mnogo vecce, sa dosta vishe detalja, i veccim brojem objekata, a prisutno je i podosta svetlosnh efekata, kao i mestimichni cel-shade-ing (dodushe kada su svetlosni efekti i eksplozije u pitanju), dok je konchept "kljakavih" 3D animacija napushten na ushtrb rukom crtanih manga sekvenci. Kickass? Oh, yes... Muzika je na nivou (elektro dens i klasika), dok je govorna gluma pricha za sebe... to se ne moze docharati - to se mora valirati. Chinjenica je da se ova igra moze uzeti kao knjishki primer savrshenog porta sa "maternjeg" na "strani", poshto je original varijanta za japansko trzishte izashla samo par nedelja ranije (Xeno je portovan skoro godinu dana). I tako mi ostaje samo da vam preporuchim igru, shto zbog kvaliteta, shto zbog MASNE DONACIJE od strane Konami-a (wakaremaska Hideo Kojima, ossh Shuyo Murata) koja je nesumnjivo pomogla mom finansijskom stanju i mojoj blagodeti uopshte. Hteo bih i da se zahvalim prezimenjakinji na toplom pismu (iz prethodnog broja) i lepim zeljama, i da pozdravim kako nju, tako i celu njenu klapu. Fala vam lepo - sve 'nako kolektivno i grupno, ljubi vas baticca...

bonus IGROMER — Izdavač: Konami — Žanr: Pucačina — Medij: 2 DVD



- 1-2 igrača
- Memorijska kartica
- Vibracija
- Analogna kontrola

KONZOLE	
PS2	✓
GC	X
X BOX	✓
GBA	X
PSONE	X

OCENE	
GRAFIKA	9
ZVUK	10
IGRIVOST	8
TRAJNOST	8
UKUPNO	89%

HACK.// INFECTION












Ni sam ne mogu da verujem da su me moji "najmiliji" ovog meseca zaradovali sa velikim brojem RPG igara... Eto, jednom i meni da se tu i tamo pokoja želja ostvari, a i bilo je krajnje vreme, iskreno da priznam. Elem, ne samo da sam radostan zbog velikog broja ostvarenja omiljenog žanra, već i zbog činjenice da sam imao prilike da oprobam ove SVEŽE, interesantne koncepcije i radnje...

Nego da krenem od početka. Ovijeh dana, kada je silikonska umetnost uznapredovala, te kada su se pojavili novi PERIFERIJALI, procesori i čipovi, moduli i džidža-bidže, originalni ljudi, svežih ideja su sve više traženi, igre koje imaju dubinu i jaku koncepciju bujaju, a kako se one (igre bre, prim.aut.) prave već dugi niz godina (decenija tako da se izrazim), pojavljuje se jedan vitalan problem - ORIGINALNOST KONCEPCIJE, odnosno - napraviti nešto što nije svrstano u kategoriju "već viđeno". Sećam se razgovora sa jednim kolegom novinarem iz drugih novina (koje neću spomenuti - ni oni mene ne reklamiraju, ne vidim zašto bi ja njih), koji mi je preko 18-e flaše Hajnikena ispričao jednu tužnu pricu o izgubljenoj mladosti, slomu ideala i morala, te povratku u surovu realnost. Taj kolega se izgubio međ' hiljadama napisanih tekstova, tako da na samom kraju svoje karijere više ni sam nije znao koju je igru igrao, a za koju je samo čuo. "Sve mi bre izgleda isto i već viđeno, ma uostalom - videćeš i sam, na kraju ćeš i ti batali-ti originalnost, početi da odrađuješ tekstove šablonski i zbog honorara, a bez da si pošteno odigrao igru...". Taj moj kolega je napravio jednu ključnu grešku - dozvolio je da ga život i svakodnevnica pojedu, a usput je smatrao da je PRAVI IGRAČ (a ko je čitao moju izgubljenu rubriku, shvatio je da takav ne postoji...), što na kraju krajeva i nije bila činjenica. Doduše MI - šmekeri, koji ma je svaka igra (žena) jedno malo umetničko delo, se iz dana u dan oduševljavamo... što je anegdota toliko dugačka? Pa da metaforom nagovesti originalnost pomenutog dela. Još od legendarnog Day of the Tentacle-a nisam imao prilike da igram igru u igri... Ne razumete?

Glavni lik u igri nije neki zdrkani budža, napumpan stereoidima, koji zrači aurom i koji ima ozbiljnih problema sa nivoom testosterona u organizmu, već je - klinja (Kite) koji sedi pred svojim "kompom". On sedi i igra igru The World posredstvom mreže sa svojom ekipom drugara i radi sve one stvari koje i vi radite kada ste na mreži - četuje, i-mejluje, traži drugare i poznanstva i sa njima u talu bleji po već pomenutoj igrici, sakupljajući iskustvo i predmete koje docnije trampi i razmenjuje. U datom momentu on shvata da se nešto čudno dešava, kapirajući da je jedan od njegovih "drugarića" (Orca) pao u komu (što u igri, što u realnosti) i - kao što je logično, odlučuje da pokuša da provali o čemu se u stvari radi... Seda za makinu, logu-



je se na server i ustvari tada sam HACK počinje. Sada, pošto je najveća mana igre njeno relativno kratko trajanje, ovo je sve što ću vam reći a da je vezano za sam zaplet.

Ono što je mnogo bitnije je - kako se realizuje samo igranje. Ako ste igrali Fantasy Star Online, verovatno vam nije nepoznata koncepcija Hub citija, mesta gde se posle "avanturisanja" dolazi po nagrade, kontakte sa ostalima, nove kvestove i opremu. Tako je i ovde - dobijete tip gde se nalazi tamnica, nešto treba da odradite, to odradite i vratite se, usput se makljajući i "mančkinujući" i sve je to lepo i krasno... Samo što ovde pored običnih duela postoje i Data Drain takmičenja - dueli u kojima vi prerađujete program vašeg protivnika. Ovi dueli su mnogo teži nego ostali i kritični su, tako da se izrazim, jer kako vi možete igraču da "drejnujete" lika i

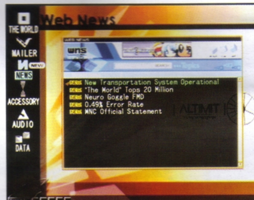
















smanjite mu nivo u igri, tako može i on vama. Na kraju ovakve borbe možete dobiti retke predmete, kao i Virus Cores, koji vam služe za "Gate Hacking" - razbijanje servera i otvaranje tamnica i područja u igri koja nisu predvidjena za SVE igrače. A zašto? Zato što se u igri PROKLETO TEŠKO leveluje, tako da ste na ovaj način inspirisani da radite Data Drain duele, kako bi popeli nivo što pre i što efikasnije, kako bi otkrili šta se ustvari desilo i kako bi stigli do nekih delova koji su ključni za samu igru.

A onda su tu klase likova - Blade Master, Twin Blades i Wave Master, koji zamenjuju klase ratnika, lopova i maga, svako sa jedinstvenim sposobnostima i arsenalom. šta to znači? Da i pored mnoštva inovacija, originalne koncepcije i nesvakidašnje radnje ipak postoji dodirna tačka izmedu "onih starih" igara i ove nove, tako da će i "oldschool" igrači i ljubitelji žanra biti i više nego zadovoljni. Tu je naravno i drugi tip borbe - naime svaka pegla se dešava u realnom vremenu, a ne na poteze (kako je većina navikla), tako da je pored statistika i numeričkih vrednosti na koje se svaki Frpadžija loži neophodno obratiti paznju na tajming svakog napada, kao i na tehniku koja se koristi u borbi, što doprinosi osećaju i taktici koja je esencijalna. Interakcija sa drugim likovima je jednostavna, pa iako ne možete da im dajete precizna upustva šta da rade, mozete da im "saopštite" na koji način da se ponašaju i kako da reaguju (ja udaram, ti mađijaj, ti leči i sve je ok)... Na zalost, pošto nemam mnogo prostora da vam upriličim i ušarenim tekst još kojim detaljem, saopštiću suštinu u par prosto-proširenih rečenica. I pored toga što igra nije preterano teška, što se može preći za oko 25 časova intenzivnog igranja i što ima katastrofalan sistem kadriranja (igrač ima punu kontrolu kamere, umesto da ona "inteligentno" prati dešavanje na ekranu), ona poseduje interesantnu priču, zanimljive likove i sistem igranja koji je apsolutno adiktivan.

Do sada nevidjen sistem igranja i koncepcija jednog virtuelnog sveta su dovoljan plus da nadomesti minus koji igra zadobija zarad "tehnikalija", tako da donosi jedno sveze i krajnje pozitivno igračko iskustvo. činjenica da se lik koji furate može sačuvati i importovati u ostale epizode .hack-a (koje treba da se pojave tokom i do kraja godine - za sada je planirano još TRI) je još jedan plus pride, a meni ostaje samo da se nadam da će "tehničke smetnje" biti otklonjene dok se ne pojavi .hack// MUTATION.

Videćemo... **Najtoplije** preporučujem svima...

bonus IGROMER — Izdavač: Sony | Žanr: Akcija | Medij: CD 1

	KONZOLE		OCENE		UKUPNO
• 1 igrač	• PS2	✓	GRAFIKA	8	82%
• Memorijska kartica	• GC	X	ZVUK	8	
• Vibracija	• X BOX	X	IGRIVOST	9	
• Analogna kontrola	• GBA	X	TRAJNOST	7	
	• PSONE	X			

APEX



















Infogramesov trkach je ima sve što je potrebno... osim onoga nečeg što je nekoj igri potrebno da se izdvoji kao lider. Uvek nas obraduje kada developeri nove igre krenu nekom alternativnom rutom u stvaranju neke nove ideje, makar i po cenu da igra ne bude hit. Evo još jednog primera na temu korišćenja licenciranih vozila u igri, kao i oštećenja automobila. Dakle, većina automobila PROTIV kojih ćete voziti su najbrži i najbolji modeli Toyote, Mercedesa, Lotusa itd., ali automobil kojim ćete vi upravljati će biti originalni model koji je napravljen od strane lično vaše kompanije za proizvodnju automobila! Naravno, cilj igre se ne sastoji samo od ovoga. Naime, statistike prodaje vozila u Evropi govore da se kupci mnogo češće odlučuju za kupovinu vozila koja imaju uspeha u raznim takmičenjima širom sveta. Apex vas stavlja u ulogu proizvodhjača automobila a budućnost vaše kompanije zavisi od vašeg uspeha na trkačkoj pisti. Ovo u suštini zvuči bolje nego što se igra jer igra od vas zahteva da pobedhjujete i pobedhjujete i pobedhjujete,a jedina razlika u odnosu na standardnu koncepciju otključavanja dodatnih automobila je ta što usput otključavate i elemente koji su vam potrebni da što bolje razvijete različite modele automobila u vašoj kompaniji.

Gameplay

Doživaljaj vožnje u Apexu je na nivou nekoliko najkvalitetnijih simulacija vožnje. U pitanju je mešavina arkade i simulacije dosta nalik na Project Gotham jer je vrlo jednostavno uzeti kontroler i učestvovati ali da bi postigli vrhunske rezultate trebaće vam malo više truda. Ako volite trkačke igre u samoj vožnji nećete naći ništa što već niste videli do sada. ABS sistem kočenja na svakom automobilu daje dodatni osećaj arkade jer ćete često kočiti i skretati u isto vreme. Poenta je da kada savladate najbolji način za prolazak kroz krivinu više nema nečega što će vas sprečiti da ostvarite put ka uspehu. Veštačka inteligencija ostalih vozača na stazi je klasičan primer večite debate na teu - realiazam ili zabava sa kojom se developeri već godinama bore. To znači da sve dok se trudite da ostanete u trci vozači ispred vas će ostajati u vašem vidokrugu po cenu i da uspore. Ali kada preuzmete vodhjstvo u trci oni će uvek biti iza vas čekajući da napravite makar i najmanju grešku da bi vas pretekli. To se odnosi na najmanji izlazak van staze sa samo jednim točkom, ali zato nikada neće odmaći daleko. Ovo svaku trku čini zanimljivom i nećete morati često da restartujete trku ali osećaj koji ovo izaziva prosto nije "prava stvar". Ali za prosečnog igrača je na kraju ipak bolje da ostane u trci nego da zbog najmanje greske pred kraj trke mora da restartuje trku. Možemo reći zabava - realizam 1:0. Ukupni broj automobila i staza u Apexu je dovoljno velik da će vam trebati prilično vremena da ih otključate. Mi nismo brojali ali Infogrames tvrdi da u igri ima više od 80 automobila. Ono što znamo je da su automobili skriveni pod Dream Car, Roadster, Super Car i Sports Car kategorijama i da konačni zbir uključuje višestruke verzije istog automobila. Multi-nacionalne staze su odlične, pa čak iako ih igrate u ogledalu barem su elementi okruženja sveži sa različitim motivima - urbanim, seoskim i stadionima. Dream Mode je osnovni mod u kome gradite karijeru istovremeno kao predsednik kompanije i kao prvi vozač. Interfejs je u fazonu Pro Race Driver sa fensi menijem koji izgleda kao garaža sa različitim likovima, policama i tablama na kojima se u stvari nalaze opcija za upravljanje igrom. Ali ceo sistem izgradnje auto imperije delju pomalo isprazno jer nije na vama da stvarno dizajnirate pojedinačne detalje vašeg proizvoda već prosto dobijate predodred-



















hjene modele i opcije koje možete ugraditi. Lično mi se veoma dopala ideja sa postavkom za
izgradnju sopstvenog automobila ali toj ideji treba još mnogo produbljivanja, mada nema sumnje da će biti uspešna.

Grafika

Počecećemo od osvetljenja koje je vrhunsko. Nije baš Splinter Cell trkačkih igara ali su se developeri zaista potrudili oko načina na koji se osvetljenje menja i ponaša na trkačkoj pisti. Slobodno možemo reći da je prezentacija u fazonu "e sad ću da ti pokažem zašto sam kupio Xbox!" Modeli vozila su napravljeni od otprilike istog broja poligona od kojih su i njihovi konkurenti iz Pro Race Drivera. Znaćete da cenite ovo kada vidite glatke zaobljene ivice nekih od dream cars koje ćete otključati. Okolina se reflektuje od glatkih površina automobila sa upečatljivom jasnoćom čak i kada se prebacite u pogled iz kokpita kada vam je hauba tako blizu. I nisu samo teksture te koje dočaravaju okolinu već ćete videti i okolne zgrade reflektovane na na karoseriji na pravoj strani automobila i u ralnim proporcijama. Kao što sme već rekli, automobili u Apexu se mogu ošetiti, ali sam način na koji se oštećenja reflektuju na modelu automobila nije baš savršen. Prednji i zadnji branici će se pokriviti, možda ćete čak otkačiti celu stranu branika i izazvati varničenje ali način na koji se metal krivi i komadići metala koje odleću u Pro Race Driveru su nam već pokazali koliko dobro može izgledati pravljenje štete vozilu na Xboxu. Konačno hoćemo da kažemo da je sistem oštećenja malo lošiji od kvaliteta ostatka igre. Lokacije su vrlo upecatljive i življe nego u većini drugih vožnji. Dok na primer jurite kroz Menhetn videćete rotaciona svetla i čuti sirene policijskih automobila. Sama policijska vozila nisu baš vrhunski uradhjena ali su prisutna. Ako znate kako izgleda nivo detalja struktura, ljudi i objekata duž staze u Rallisport čallengeu onda znate kako to izgleda i u Apexu sa dodatkom vrlo dobro izrenderovanih evropskih lokacija. Takodhje smo uvereni da se u Apexu koristi sistem kreiranja staza koji se sastoji od "nalepllivanja" odredhjenih komadića staze jedan na drugi, pa se na različitim stazama ponavljaju isti segmenti. Ovo nije toliko kritika koliko konstatacija jer je to ipak mnogo bolja varijanta nego da ukupno imamo samo par staza.

Zvuk

Zvučni efekti su uradhjeni u 5.1 surround modu, ali su toliko neadekvatni da i neželite da ih čujete previše jasno. Rekli smo da se često dešava situacija da vam se na braniku nalazi gomila suparnika sa mašinama koje urlaju ali je zvučni efekat toliko mrljav da nije nimalo uverljiv. Takodhje kada promenite ugao kamere ne dešava se nikakva promena u perspektivi zvuka na koju smo već odavno navikli. Efekti sudara su uverljivi toliko da zvuče otprilike kao da lupate čekićem po oluku. Makar je muzika u tehno fazonu koja po mom ličnom misljenju mnogo bolje leži vožnji od nekakvih gitarskih iživljavanja. Iznenadhjuje glasovna gluma koja sadrži dosta britanskog engleskog koji je uvek osveženje.

Najveća mana Apexa je što u samoj igrivosti nema ničega što negde već nije uradhjeno, jer kada švatite da izgradnja auto imperije ne unosi nikakvu dodatnu strast u trke ostaje vam bazična, kvalitetna ali is dalje bazična simulacija vožnje. Developeri u globalu očigledno imajo dosta entuzijazma za trkački žanr iako većina očigledno odavno nema nikakvih novih ideja koje bi njihovu trku plasirali u sam vrh. Apex svakako preporučujemo svim trkačkim fanaticima koji su već navozali jedan krug previše u Segi GT...

bonus IGROMER — Izdavač: Infogrames | Žanr: Trke | Medij: 2 DVD

	KONZOLE		OCENE		UKUPNO
• 1 igrač	• PS2	☒	GRAFIKA	10	83%
• Memorijska kartica	• GC	☒	ZVUK	6	
• Vibracija	• X BOX	☑	IGRIVOST	7	
• Analogna kontrola	• GBA	☒	TRAJNOST	8	
	• PSONE	☒			

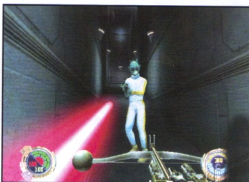
STAR WARS:
JEDI KNIGHT 2 - JEDI OUTCAST













Formula za pristojnu igru zasnovanu na Star Wars temi je očigledno vrlo jednostavna, posebno sa snagom koju donose konzole nove generacije. Ovo najbolje objašnjava kako su Vicarious Visions, developeri koji su radili ovu igru u verziji za PC, preradili igru u verziji za Xbox u neverovatno kratkom roku. Na žalost multiplayer komponenta igre nije prenesena iako je to bila jedna od jačih strana PC verzije a Xbox Live hvata zalet iz sve snage.
Ono u čemu će vlasnici Xboxa uživati je Star Wars legenda - likovi, oružja i vrhunski grafički i zvučni efekti kvaliteta jednakog onima na PC-ju. Lightsaberi i stormtruperi, za razliku od battle drioda i Gungana, poništavaju efekte malo slabijeg dizajna nivoa u nekim delovima igre. Nedostatak multiplayer komponente igra je kompenzovan sa nekoliko tipova igara, dosta podešavanja i naivnim botovima na sve strane.

Gameplay

Priča vas stavlja u ulogu Kyle Katarna, koji se mora podsetiti šta to znači biti Jedi vitez pošto je vremenom malo ispao iz fazona. U ovom delu igre ćete laserima raščistiti sebi put kroz dobro poznate i drage lokacije Star Wars univerzuma, a usput ćete nailaziti i na poznate likove poput Landa Carlissiana i nekog momka po imenu Skywalker. Glavni adut su oružja i Force moći koje dobijate iz misije u misiju. Kao Kyle, izrastate u Jedi viteza sa svim mogućim veštinama koje će vam itekako zatrebati kad vas malo kasnije u igri pritisnu.

Igra stvarno počinje da se razvija tek kada se dočepate prvog Lightsabera (na Yavinu IV, otprilike na trećini igre) jer do tada praktično igrate standardni fist person shooter. Dobro, to je FPS sa Imperinijnim stormtrooperima, blasterima i termalnim detonatorima, ali dobijanje u posed Džedajevog oružja mira i pravde praktično menja sve u igri. Najveći uspeh koji su Ravenovci ostvarili u ovoj igri je gladak prelazak iz prvog lica u treće lice da bi razradili sistem borbe sa lightsaberom.
Mehanizam kontrole lightsabera možda zahteva malo navikavanja jer ne možete prosto koristiti levi ili desni obarač za primarni i sekundarni napad kao što to radite sa svakim drugim oružjem niti na taj način možete izvršiti moćno vitlanje saberom.

Korišćenje lightsabera prikazuje iste one prednosti i mane i tehnike korišćenja lightsabera koje smo videli u Star Wars filmovima. Tako da odbijanje hitaca iz blastera automatski radi fino i lepo sve dok ste okrenuti ka napadaču. Ukoliko hitnete vaš lightsaber u bumerang fazonu ka neprijatelju to može biti vrlo razoran udarac ali vas isto tako ostavlja ranjivim, posebno ukoliko ste saterani u ćošak. Čak i u toj situaciji developeri su ostali verni činjenici koju znamo iz filma, tj. lightsaber se vraća u ruku njegovog vlasnika kada mu se nađe u vidokrugu.

To ne znači da možete da zaboravite razbijačke klasične blastere kao što je Wookie bowcaster ili missile launcher. No ipak kada nabavite lighsaber on će postati vaš glavni način "komunikacije" sa neprijateljima i samo ćete se povremeno vraćati klasičnim pucaljkama.

Ali čekajte malo, jer vas čeka još i korišćenje Sile. Ovo potpuno upotpunjuje utisak da se stvarno osetite kao Jedi vitez. Force Push,









Super Speed i Mind Trick su sjajne, ali deluju prilično slabašno u poređenju sa moćima tamne strane kao što su Lightning i Grip. Ali postoje bar još dve dodatne moći koje će vam se dopasti posebno kada stignete do Jedi Arene, kao Healing i Force Draining na primer, a da ni ne računamo pasivne moći kao što su trčanje po zidovima i poboljšani Jedi skokovi. Svi oni iscrpljuju vaše rezerve Force energije ali se ona automatski obnavlja tokom vremena.

Ukratko vaši snovi da postanete Jedi se ostvaruju u virtuelnom svetu dok saberom sečete legije stormtroopera i istovremeno if Force Pushujete sa litice upravo pošto ste napravili super Jedi skok...

Iako mi se dopada tempo kojim stičete nove predmete i moći, postoje momenti u igri kada lutate unaokolo bez ideje šta bi vaš sledeći potez trebalo da bude.
Kontrolna šema koristi svaki deo Xboxovog kontrolera, tako da prosto osećate kako ste dve bolji sa Jedi veštinama kako se navikavate na komande. Izmena Force moći je malo traljava jer je neophodno da više puta pritisnete dole na krstiću ali zato možete mapirati crno i belo dugme sa moćima koje vam najviše trebaju za brži pristup.

Grafika

Modeli likova i okruženja izgledaju izuzetno. Frejmrejt povremeno ima tendenciju da se zagrcne, posebno u velikim borbama u Jedi Areni, ali veći deo igre se dobro drži.
Filmske sekvence izgledaju malo ispod nivoa na kojem je cela igra, dok je animacija Kyla tokom segmenata igre iz trećeg lica je iznad proseka. Većina njegovih akcija su čiste i jasno definisane, poseno tokom akrobatskih poteza. Dosta lightsaber napada ćete teško ceniti jer zavise od vaših podešavanja i udaljenosti mete. Dok konstantno koristite levu palicu da ostanete u pokretu dok krljate neprijatelje, Kyle ispada vrlo nespretan Jedi.
Igre kreira okruženja koja su vam dobro poznata iz filmova na jednom vrhunskom nivou. Efekti providnosti, pomeranje trave na vetru i detaljni svetovi i teksture se savršeno uklapaju. Hladni hodnici Star Destroyera izgledaju baš kao što bi trebalo zbog adekvatnog osvetljenja i ključnih objekata. Plus imamo gomilu onih kompjuterskih terminala u fazonu sedamtesetih godina sa velikim dugmićima i trepćućim svetlima koji apsolutno nemaju nikavu funkciju, ali tako izgleda Star Wars i to smo i očekivali.

Zvuk

Audio elementi Star Wars igara su oduvek bili jaka strana LucasArtsa. Zvučna baza podataka je bila dobro napunjena sa kvalitetnim uzorcima mnogo pre nego što je Jedi Outcast uopšte i zamišljen pa sa svako oružje i eksplozija čuju na adekvatan način. Glasovna gluma je uverljiva zahvaljujući legedarnom Billy Dee Williamsu koji je ponovio svoju ulogu Landa Carlrissiana. Mark Hamill je bio previše zauzet da bi pozajmio svoj glas Luke Skywalkeru. Zvuci koji potiču od R2 i stormtroopera u igri su čak i zanimljivi, jer ako se na primer prišunjate grupi stormtroopera možete čuti interesantne dijaloge, dok je muzika je klasična Star Wars tema.
Jedi Knight II je najbolje Star Wars iskustvo na Xboxu do sada zbog izetno kvalitetno urađenog porta sa PC-ja. Nadamo se da će ovo biti prekretnica za ovaj serijal na Microsoftovoj mašini.

bonus IGROMER — Izdavač: Lucas Arts — Žanr: Akcija — Medij: 2 DVD

	KONZOLE		OCENE		UKUPNO
• 1 igrač	• PS2	☒	GRAFIKA	9	88%
• Memorijska kartica	• GC	☒	ZVUK	9	
• Vibracija	• X BOX	☑	IGRIVOST	8	
• Analogna kontrola	• GBA	☒	TRAJNOST	7	
	• PSONE	☒			

METROID PRIME





Sve je počelo davno, pre čitavih petnaest godina. Tada je Nintendo započeo serijal Metroid. Prvenac je bila igra na NES konzoli, usledilo je ostvarenje za GameBoy, zatim i za SNES. Zatim je izašao Metroid Fusion za GameBoy Advance, nastavak Super Metroida sa SNESA, a sada je pred nama i nova igra u ovom serijalu - Metroid Prime za GameCube.

Metroid serijal je "čedo" pokojnog oca GameBoya, čoveka po imenu Gumpei Yokoi. Ukoliko ste igrali barem jednu od prethodnih igara iz ovog serijala, sigurno ste dobro upoznati sa glavnom junakinjom, plaćenicom po imenu Samus Aran. U prethodnim igrama ona je morala da se suoči sa neobičnim vanzemaljcima - metroidima - koji su parazitski isisavali energiju svojih žrtava. Igra koja je sada pred nama, Metroid Prime, smeštena je u period posle događaja iz originalnog Metroida na NES-u, a Samus mora da se suoči sa novim izazovima.

Mnogi su bili razočarani kada su se pronele glasine da će nova Metroid igra biti pucačina iz prvog lica. Međutim, ispostavilo se da su ove vesti bile netačne i da Metroid Prime nije FPS (iako dosta podseća). Uprkos svim očiglednim promenama, tvorci ovog ostvarenja su uspeli da sačuvaju atmosferu i kompletan igrački osećaj kojim su odisale prethodne igre iz serijala, što je svakako velika stvar. Kontrole se umnogome razlikuju od onih koje bi se očekivale u nekom FPS-u. No, kao što smo već pomenuli, ova igra i nije FPS već samo koristi tu perspektivu. Naime, pogled jeste iz prvog lica, ali tu se svaka sličnost završava. Kontrole vam u početku mogu predstavljati problem jer su jednostavno drugačije od svega što ste do sada imali prilike da vidite, ali posle izvesnog vremena, sve će vam delovati izuzeto logično i brzo ćete se navići na njih.

Na samom početku, Samus je pozvana da ispita neke sumnjive događaje na svemirskoj stanici koja se nalazi u orbiti neistražene planete po imenu Tallon IV. Ta stanica pripada piratima koje je već imala prilike da sretne u prethodnim igrama. Međutim, oni su u međuvremenu na Tallonu IV otkrili izvor energije nazvan Phazon. Drevna civilizacija Chozo koja je nekada naseljavala ovu neobičnu planetu ostavila je za sobom mnoge ostatke, a nagovešteno je i prisustvo dvanaest artefakata moći. Pirati su otkrili energetski izvor i koriste ga kako bi stvorili nezaustavljivu moćnu armiju koja će jednoga dana zavladati galaksijom. Naravno, zadatak glavne junakinje je da ih u tome spreči, koristeći sve raspoložive metode.

Prvih desetak minuta igre, od trenutka kada se Samus iskrca na svemirsku stanicu, predstavljaju svojevrsan tutorijal koji će vas upoznati sa kontrolama i akcijama koje možete

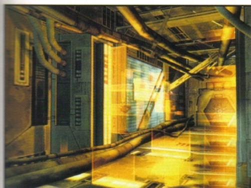


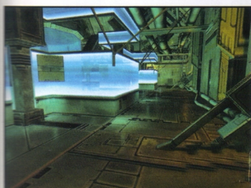


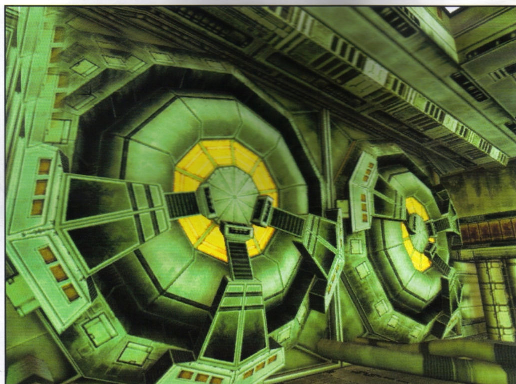










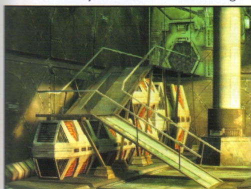


koristiti. Takođe ćete se upoznati sa opremom. Naime, vaše odelo je opremljeno i posebnom vrstom vizira (Scan Visor) koji vam omogućava da analizirate i sačuvate brojne podatke o svojoj okolini. Na taj način ćete biti u mogućnosti da pronađete poluge i prekidače za otvaranje vrata, poruke, otrovne biljke, ali i da uočite neprijatelje na vreme. Ono što čini ovu igru pravim Metroid ostvarenjem jesu fenomenalni nivoi, puni borbi i zagonetki. Bukvalno svaki nivo predstavlja novo igračko iskustvo. Oni nisu ni previše veliki, ali se sigurno ne može reći ni da su mali - taman kako treba. Pri tom, veliki broj prostorija, hodnika i drugih oblasti koje vam na prvi pogled deluju potpuno beznačajno krije svoje tajne - uglavnom tajne prolaze koje ćete veoma teško otkriti. Kada naletite na neprijatelja, možete ga gađati, ali i istovremeno kružiti oko njega kako biste izbegli napade. Ovo je posebno korisno u bitkama protiv bossova gde pojedini udarci mogu biti i ubitačni. Sami bossovi će, kao što je to uostalom slučaj i u većini kvalitetnih igara ovog tipa, zahtevati od vas i razmišljanje. Svaki će tražiti od vas da smislite adekvatnu taktiku kojom ćete ga eliminisati. Onoga treutka kada pronađete slabu tačku, stvari postaju proste. Zagonetke na koje ćete nailaziti su veoma teške, ali i veoma logične. Često će u pitanju biti veoma očigledna rešenja, ali ćete provoditi mnogo vremena razmišljajući o tome šta da uradite. Bukvalno sve što se dešava (borbe, susreti, zagonetke...) ukomponovano je u priču i sve ima svoje zašto. Ništa tu nije slučajno i vremenom ćete sklopiti kockice i shvatiti da bukvalno nijedna stvar, nijedan lik, razgovor, borba ili zagonetka nije višak. Svaka čast tvorcima ove igre.

Samus će moći da koristi različitu opremu, ali ćete za one nešto jače stvari morati malo da se strpite. Vremenom, kako napredujete kroz igru, nalazićete razne upgradove - oružje, vizire, sposobnost da se pretvorite u kuglu (jedna od stvari koje su obeležile ceo serijal) kao i razne stvari koje će vam podići energiju. Oružja zaista ima puno, te ćete tako moći da



eliminišete svoje protivnike koristeći razne zanimljive stvari. Ipak, i pored svih ovih sjajnih osobina, ubedljivo najbolja stvar u igri Metroid Prime jeste atmosfera. Bukvalno svi najsitniji detalji koji bi joj mogli doprineti dovedeni su do savršenstva. Igra je pri tom i prilično dugačka (trebaće vam najmanje dvadeset sati da je završite), a kada je pređete, jednostavno ćete želeti da je igrate ponovo, što nije stvar koja se može reći za veliki broj igara.



















Vizuelno, ovo je jedna od najboljih (ako ne i najbolja) igara za GameCube. Sve izgleda fino, ali kada se malo bolje zagledate, oduševiće vas bogatstvo detalja. Evo samo nekih primera - mrtvi vanzemaljci na napadnutom brodu, lice glavne junakinje se ogleda u viziru, fantastični svetlosni efekti... Uopšteno rečeno, grafika je precizna, lepa, a detaljnost je zadivljujuća. Kompletan seting je futuristički, lokacije su veoma raznolike (napuštene planete su posebno zanimljive), a sve to podiže atmosferu na vrhunski nivo. Pri tom, zvuk nimalo ne zaostaje. Razni zvučni efekti obogaćuju atmosferu - jezivi zvuci koje ispuštaju neka od stvorenja, koraci koji odjekuju po metalnom podu... Muzika nije sjajna, ali vrši svoju svrhu.

Najzad, nije teško izneti opšti utisak o ovoj igri. U njoj jednostavno ne postoji ništa za šta bi se moglo reći da je osrednje ili loše. Njeni tvorci su jednostavno mislili na sve. Sjajna priče, obilje akcije, neviđena atmosfera, fenomenalna grafika - pa šta biste više mogli poželeti. A ukoliko nemate GameCube, evo vam sjajnog razloga da ga što pre nabavite.

KAO U ŽIVOTU

Jedna od zaista sjajnih stvari u ovoj igri jeste činjenica da nema pauza za učitavanje. Sve je povezano, poput dobrog interaktivnog filma. Jednostavno idete od lokacije do lokacije kao što biste se šetali od mesta do mesta u pravom životu.

bonus IGROMER

Izdavač: Nintendo | Žanr: Akcija | Medij: mini CD

	KONZOLE		OCENE		UKUPNO
• 1 igrač	• PS2	X	GRAFIKA	10	93%
• Memorijska kartica	• GC	✓	ZVUK	9	
• Vibracija	• X BOX	X	IGRIVOST	10	
• Analogna kontrola	• GBA	X	TRAJNOST	9	
	• PSONE	X			

RAYMAN 3

Bilo je to davne 1995. godine kada smo prvi put sreli Raymana, veselu šarenu spodobu koja nas je uveseljavala svojim avanturama. Danas imamo priliku da vam predstavimo drugu igru o Raymanu koja je urađena za GBA konzolu.











Nakon Raymana Advance, ponovo imamo prilike da igramo Raymanove avanture na "maloj konzoli". Prošlo je izvesno vreme od tada i - napredak je očigledan. Štaviše, primetićete ga čim startujete igru. Rayman Advance je bila igra u kojoj je igrač bio primoran da zaradi i zasluži Raymanove specijalne sposobnosti tokom igre, a ovaj mališan je na početku imao samo neke veoma oskudne akcije koje je mogao izvesti (uglavnom skakutanje tamo-amo). U Raymanu 3 glavni lik već na početku ume i nešto više - na primer da snažno udara pesnicom ili da izvede "lebdeći" skok. Zbog toga ne morate da čekate da igra poodmakne da biste imali raznovrsne akcije i poteze, što je svakako veoma dobro.

Sama priča pozajmljuje dosta iz igara kao što su Rayman 2 The Great Escape i Rayman 3 Hoodlum Havoc. Priča se vrti oko problema koje ima Raymanov drugar Globox jer je progutao nešto što nije trebalo, a u sve to je na neki način upetljan i admiral Razorbeard. Igra ima pedeset kratkih nivoa na kojima morate da rešavate raznolike zagonetke, sakupljate korisne predmete, a uvek vam je cilj da živi stignete do kraja nivoa. Tu je većina stvari koje obično radite u platformama - skakanje preko provalija, trčanje preko platformi koje se ruše, pentranje uz puzavice i slično. Kako je igra veoma laka (kao uostalom i svi Rayman naslovi), a uz to nema ničega što bi je odvajalo od ostalih sličnih platformica, osetan je nedostatak izazova i osećaj već viđenog. Iako je igra 2D, imaćete mogućnost i da vidite neke pseudo-3D nivoe, kao što je na primer onaj na kojem morate da se skijate na vodi. Oni nisu ništa posebno, ali unose osveženje i prijatnu promenu. Uopšte, grafika u ovoj igri je zaista sjajna. Sve je veoma detaljno, raznoliko, šareno, prijatno za gledanje i igranje. Sam Rayman je malko promenjen, tačnije ima nešto dužu kosu, malo veći nos, a animiran je osetno bolje. Isto važi i za muziku i zvučne efekte koji u potpunosti rade svoj posao i ulepšavaju kompletno igračko iskustvo.





Sve u svemu, igra Rayman 3 nam ne donosi ništa novo - to je klasična platformica, bez mnogo izazova ili bilo kakvih iznenađenja, ali moramo priznati da je u pitanju jedna od najlepših platformi koje su se pojavile u poslednje vreme.

POVEZIVANJE

Mogućnost povezivanja GameBoy Advancea sa drugom Nintendovom konzolom, GameCubeom već je maltene postala standardna. Ovde ona skoro dostiže svoj vrhunac. Naime, postoji dvanaest novih nivoa (uključujući i konačnu bitku protiv bossa) koje možete igrati samo ukoliko se povežete sa GameCubeom. Ovi skriveni nivoi izgledaju veoma slično onima u igri, međutim, daleko su zabavniji i izazovniji. Dakle, ukoliko ste jedan od onih srećnika koji poseduju obe Nintendove konzole, ne propustite da isprobate i ovaj način igranja - iskustvo bi trebalo da bude sjajno.







bonus IGROMER

Izdavač: Ubi Soft	KONZOLE		Žanr: Platforma		Medij: kertridž
• 1 igrač	• PS2	X	GRAFIKA	9	UKUPNO
	• GC	X	ZVUK	9	86%
	• X BOX	X	IGRIVOST	7	
	• GBA	✓	TRAJNOST	4	
	• PSONE	X			

CRAZY TAXI: CATCH A RIDE

Bilo je to davne 1995. godine kada smo prvi put sreli Raymana, veselu šarenu spodobu koja nas je uveseljavala svojim avanturama. Danas imamo priliku da vam predstavimo drugu igru o Raymanu koja je urađena za GBA konzolu.








Još jedno iznenadjenje bratiji sa svih strana Srbadije i Černogorije - ja koji opisujem igru za "gnječilicu"... 'Mem ti leba, mislim ja u sebi, kako sada da je igram ovim gubavim i kljakavim rukama, senzori su to, elektronika, raščvrljiccu je garant, a ako ne to razglibaću laganu joj konstrukciju. Nije mi strano tako nešto, trebalo je da vidite šta se desilo sa mojim legendarnim crnim kontrolerom jednom kada sam ga malo jače pritis'o u zaru izgubljene partije (dve reči: kolateralna šteta, prim.aut.).

Elem, još ako se desi da je igra loša, kako ja da nadoknadim gubitak redakciji? Ne zaradjuje se dovoljno za panju i čvarke, a kamoli za 'vako skupo sokoćalo... Mislim, nije da nisam bio u situaciji da se to dogodi, al krenimo redom...

Mnogi od vas se sećaju da sam imao prilike da opisujem "dvicu" za DC konzolu, pa mi je poveren zadatak da utvrdim da li je GBA verzija svrstana u "to je to" kategoriju. Pa da vam nagovestim - MALO JE FALILO... što se globala tiče, moram priznati da sam zadovoljan načinom na koji je igra reprodukovana za "rukohvat" varijantu, ali tehnički problemi su nadvladali situacijom, tako da se ja još uvek debelo dvoumim oko ocena. Mislim - atmosfera je tu, modeli i poligoni OK, muzikica je sjajna - iako nije ona licencna, al da u zube ne gedamo, i tako to i sve redom. Ali...

Mozda niste primetili ali verzija za DC je onovremeno ostvarila jedan evolucionaran 3D endzin koji, verovali vi ili ne, dan danas (skoro tri godine) nije nadmašen. Pošto je u pitanju konzola sa moćnim procesorom, za čudjenje nije da je sve išlo onako zapanjujuće dobro, brzo i ludo. Ono što mnoštvo izdavača softverskih paketa za GBA izgleda ne švata je, da pomenuto sokoćalo (gnječilica) konstruisano prevašodno za 2D animiranje. A, ipak, ko sam ja da im ljuljam čamac?

U čemu je konkretno problem? FPS... Mnogi od vas su se nekad pitali kakve veze ima FramePerSecond, pa da onima koji nisu skapirali (ili koji su friški sa terminom) dodatno pojasnim: televizor ispoljava 60 frejmova u sekundi i to je dovoljno da se napravi skladan, tečan i bogat pokret. E, zamislite da gledate film koji ima prosek od 30 frejmova - telija ko da trepće, slika tu i tamo štucne, al boze moj, gledali su se pirati, pola bioskopske sale se vidi, ne moze meni treptanje ugodjaj da pokvari... ali kada padne na PET frejmova, sine, pa ne znam da li me više bole oči ili mozak, kao da gledam po diskoteci, sa 18 ukljucenih strobova, pijan kao majka (ili crna zemlja...). E, baš tu je problem, preopteretivši maaali procesorčić koji GBA poseduje, u datim momentima, isti je toliko zauzet kalkulacijama, ispisivanjem i kalibracijama da frejmova mestimično ima PET. A nije da se nisu trudili - dva grada iz originalne igre su tu, samo što fale pojedine gradjevine koje su licencom ubačene (KFC, Levi's, Tower Records), tu su četiri lika sve sa svojim vozilima i još pride 9 crazy box mini igara. Neki od vas nisu igrali ni čuli pre za ovu igru? Pa poenta je u tome da imate odredjeno vreme da se vozite, kada nadjete mušteriju palite sa njom na odredište, usput je ludo vozeći... što ludja i brza voznja do cilja rezultira masnom napojnicom i produzetkom vremena za volanom. Jedna od onih igara koja vas uvek inspiriše, jer ste u zelji da vam svaka naredna voznja bude duza, a cifra veća. Moze li biti bolje?

Šta smo zakljucili? Ovo definitivno nije




razočarenje, ali nije uvršćeno u vrh GBA ostvarenja. Definitivno je plus imati igru ovog kalibra na kompaktnoj konzoli, ali je sa druge strane minus to što je u datim momentima FPS toliko nizak da umanjuje replay vrednost i samu igrivost. Bilo kako bilo, ako ste fan serijala, definitivno ćete je ispazariti, šta god da sam vam rekao, a ako ste vlasnik GBA koji je uvek zedan novih iskustava, situacija je ista. Progledajte joj malo kroz prste, cenim da će vredeti...

bonus IGROMER — Izdavač: Ubi Soft | Žanr: Platforma | Medij: kertridž

Igrači	KONZOLE		OCENE		UKUPNO
• 1 igrač	• PS2	X	GRAFIKA	5	70%
	• GC	X	ZVUK	8	
	• X BOX	X	IGRIVOST	7	
	• GBA	✓	TRAJNOST	8	
	• PSONE	X			

CONTRA ADVANCE: THE ALIENS WARS EX

Bilo je to davne 1995. godine kada smo prvi put sreli Raymana, veselu šarenu spodobu koja nas je uveseljavala svojim avanturama. Danas imamo priliku da vam predstavimo drugu igru o Raymanu koja je urađena za GBA konzolu.













U ovim momentima zalim što nisam rodjen koju godinu ranije, da preduhitrim Bil Gejtsa i zaradim veliku količinu kapitala, te je investiram u razvoj nepostojećeg softvera, koji bi mi omogućio da si konstruišem neopisivi, velebni hardver, te posredstvom ta dva kostruišem jedno interaktivno ostvarenje koje će mi doneti veliku materijalnu korist i zahvalnost celokupne igračke populacije i sveta... U medjuvremenu, mi preostaje da planski pljujem i prozivam, te hvalim i veličam proizvodjače igara iz celog sveta, pa tako sve do kritičnog momenta, dok ne smislim pronicljiv plan koji će mi omogućiti da na prevaru napustim zemlju i pustim korenje u nekoj tehnološki naprednoj, gde cu lakše naći donatore, finansijere i sponzore, kako bi u realnost sproveo svoje kapitalno delo. Priznaćete, plan nije nimalo originalan, što je slučaj i sa gorenavedenom igrom, ali - strpljenja, već će vam biti jasnije.

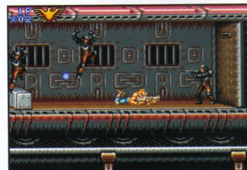
Kontra je igra koja se proteze preko nekoliko sistema, al ne ovih novijih, već onih DREVNIH, koje su današnji lišamani videli samo u Bonusu ili za koje su čuli (Znaš sine, ona stara, prašnjava kutija, to je Super Nintendo tvog najstarijeg bate, onog što je otišao u Ameriku još dok si ti bio sjaj u tatinim očima, prim.aut) i ona u stvari potiče iz ZLATNOG DOBA IGARA (sada legendarni period), onda kada su od 100 napravljenih igara, 80 bile u fazonu 2D-sa-desna-u-levo skrolujuća pucačina (bilo da ste mali vitez koj oslobadja svoju cavu, svemirska letelica koja sakuplja razna pojačanja, fajter koji sveti smrt svoga rodjenog brata na ulicama Hong Konga ili ratnik/ratnica/patuljak, koji vitlajući mačem ili sekirom treba da pobedi Princa Tame ili Crnog Viteza, opš.prim.aut.), polušuplje priče i smešna danšnjoj omladini, gledajući sa više stanovišta i viših instanci.

A i lišena je originalnosti, što moram da napomenem, jer je ona maltene port drevne Kontre, koji ima samo šest nivoa (što je prekratko po SVIM zivim i mrtvim kriterijumima), koji uključuje dva sistema (SNES i Segu Genesis), tj. četiri nivoa preuzeta iz jedne i dva preuzeta iz druge igre. To je grafički u neku ruku mač sa dve oštrice, jer iako je Contra III upamćena po odličnim pozadinama i fenomenalnim sprajtovima za ono vreme, dva nivoa koji su "skinuti" sa Genesisa štrče i bodu oči, pogotovu što su "zaglavljeni" izmedju nivoa preuzetih sa NES-a, što samo dodatno naglašava problem.

A šta je suština? Vanzemaljci su preuzeli zemlju i "blood and guts" marinac, koji se lozi na ogromna oruzja kreće u misiju totalne anihilacije protivnika (eliminacija vanzemaljskog šljama), koja podrazumeva šest velikih kraljica, od kojih svaka zauzima maltene ceo ekran, sijaset pod-kraljica i MILIONE karakondzula izvanzemaljskog porekla. Nimalo originalno, čak šta više...

Replay faktor je minoran, čak i pored mogućnosti da se dva GBA povezu (obavezan kertridz u oba), jer kada naučite raspored protivnika, igri je kraj i ona gubi i to malo vrednosti što ima... A sa druge strane - igra je savršena za nostalgičare (od kojih sam i sam), koji se sećaju toga kako su igru šurili na Nintendu (ili ja koji sam zbog verzije za Game Boy nalazio Super Game Boy,





priključak koji omogućuje da se igre sa Boy-a igraju na SNES-u), one koji su dane provodili u buvarama širom grada, gutajući ovakve igre. što se tiče mladjih naraštaja - njima takodje preporučujem ovu igru, čisto da vide kako je to nekada izgledalo, da se malo nasmeju i zaraduju u ovim tmurnim vremenima, kada prezivljavamo slom sistema, što ekonomskih, što političkih, što društvenih... Toliko.

bonus IGROMER — Izdavač: Ubi Soft | Žanr: Platforma | Medij: kertridž

• 1 igrač

KONZOLE	
PS2	☒
GC	☒
X BOX	☒
GBA	✓
PSONE	☒

OCENE	
GRAFIKA	9
ZVUK	9
IGRIVOST	7
TRAJNOST	4
UKUPNO	86%

ISTORIJA SERIJALA FINAL FANTASY

9. DEO

Kao što smo vam obećali u poslednjem broju Bonusa, u ovom, poslednjem tekstu o serijalu Final Fantasy govorićemo o onome što nas tek čeka, o nekim budućim FF igrama koje nam najavljuju momci iz Squarea.

Godine su prošle od kada je serijal Final Fantasy ugledao svetlost dana na starom, danas gotovo zaboravljenom NESu. Međutim, saga i dalje traje. Nastavak po nastavak, igru po igru, stigli smo konačno i do trenutka kada nam nije ostala nijedna FF igra koju bismo vam mogli predstaviti. Ipak, to ne znači da Square ne misli na nas. Programeri iz ove kompanije neumorno rade, a mi ćemo vam danas predstaviti nekoliko igara, izneti ono što se za sada zna o njima, uključujući i zvanične informacije i neka još nepotvrđena šuškanja, kako bismo pokušali da vam predstavimo šta će dalje biti s ovim serijalom i koji će biti pravac njegovog daljeg razvoja. Za početak, govorićemo o igri Final Fantasy X-2 koja se u međuvremenu pojavila u Japanu, no na verziju na engleskom jeziku se i dalje čeka. Zatim je tu Final Fantasy XII, logičan nastavak serijala, Final Fantasy Crystal Chronicles koji predstavlja veliki povratak Nintendu kao i Final Fantasy Tactics Advance. No, krenimo redom.

FINAL FANTASY X-2

Kao što i sami možete pretpostaviti, FF X-2 je direktan nastavak FF-a X. Ovo je bitan potez za istoriju serijala jer je ovo prvi put da je neka FF igra dobila direktan nastavak. Dakle, u pitanju je igra čija se priča nadovezuje na priču prve igre, koja će se dešavati u istom svetu i u kojoj će učestvovati isti likovi. Pri tom, sudeći prema najavama, FF X-2 neće biti FF u pravom smislu te reči. Tačnije, sama igrivost će biti u neku ruku drugačija jer će u pitanju biti RPG sa puno, puno akcije.

Priča igre Final Fantasy X-2 će se dešavati pune dve godine nakon događaja iz FF-a X. Glavna uloga pripada devojci po imenu Yuna, koja vam je već poznata ukoliko ste igrali "desetku". Sam svet je isti, iako su se desile neke promene, pa je tako upotreba mašina sada potpuno slobodna, te će sam seting biti mnogo više futuristički. Yuna se takođe pomalo promenila, da ne kažemo da je odrasla, jer će sada šetati mnogo oskudnije obučena, na veliku radost muške igračke populacije. Pored nje, glavni likovi će biti Rikku i Paine, ali ćete uglavnom kontrolisati Yunu. Što se tiče izmena u gameplayu, sistem kontrola će biti unekoliko promenjen jer ćete sada imati mnogo više mogućnosti - da skačete, pentrate se i slično. U toku igre ćete dobijati razne misije, a redosled kojim odabirate da ih rešavate će uticati na tok celokupne priče, što bi trebalo umnogome da doprinese nelinearnosti ovog ostvarenja. Same borbe su tipične za FF serijal, ali će i tu biti unesene neke promene. Najveća od njih je takozvani Dress Up sistem koji će vam omogućiti da usred borbe promenite klasu lika i iskoristite neke druge sposobnosti, vezane za tu drugu klasu. Što se tiče tehnikalija, mislim da i sami možete pretpostaviti da će ova igra u potpunosti slediti tradiciju. Ona će koristiti isti endžin kao i FF X te će grafički izgledati dosta slično, a muziku će, naravno, raditi legendarni Nobuo Uematsu te ni oko toga nema brige. Kao što smo već pomenuli, igra se već pojavila u Japanu, pa ako nemate strpljenja da čekate na verziju na engleskom jeziku, prionite na učenje japanskog - može vam dobro doći i u budućnosti.



FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES

Kao što smo imali prilike da vidimo, istorija Final Fantasy serijala je počela na Nintendovim konzolama. U međuvremenu je nastupila era PlayStationa, međutim, mnogi fanovi serijala su se potajno nadali da će se jednaoga dana opet pojaviti neki FF na nekoj Nintendovoj konzoli. Te nade nisu bile uzaludne (iako je u međuvremenu prošlo skoro sedam godina). Naime, pre izvesnog vremena momci iz Squarea su najavili da će se FF vratiti na Nintendo, tačnije da će se raditi igre za GameCube i GameBoy Advance. Square i Nintendo su ozvaničili svoju saradnju stvaranjem novog razvojnog studija po imenu Game Designer Studios, a prvi njegov projekat biće upravo igra iz FF serijala - Final Fantasy Crystal Chronicles.

Radnja ove igre biće smeštena u svet koji je mnogo propatio pod dejstvom otrovne supstance po imenu Death Vapor. Ko god da je došao u kontakt s ovim otrovom, završavao je život u mukama. No, ljudi su pronašli način da se izbore sa ovom strahotom - kristale. Kristali okružuju svet i svojim zračenjem negiraju dejstvo otrova. No, da bi oni funkcionisali, potrebna im je energija. Jednom godišnje ona mora biti obnovljena pomoću supstance koja se naziva Mana Water. Nju je veoma teško pronaći jer se nalazi samo u dubokom podzemlju i nekim udaljenim krajevima s druge strane okeana. Da bi došle do ove dragocene supstance, naseobine širom zemlje











jednom godišnje okupljaju sposobne mlade ljude i šalju ih u potragu. Vi ćete biti u ulozi jednog od ovih mladića.

U igri ćete moći da igrate pripadnika jedne od četiri klase - Yulk, iskusni magovi, Selkie, lopovi, Clavatte, pacifisti ili Lilty, slatka stvorenjca. Sistem borbi će podsećati na mešavinu igara Secrets of Mana i Zelda. Sve ostalo će biti manje-više kao što smo navikli u ovom serijalu. Vlasnici GameCubea zaista imaju razloga da se raduju. Videćemo samo da li će veliki povratak Squarea biti zaista tako spektakularan kao što se očekuje.

FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE

U prošlom broju Bonusa smo imali prilike da vas podsetimo na legendarnu igru FF Tactics koju su krasile sjajna priča, lepa muzika i odlično urađen sistem razvoja likova. No, otprilike pre godinu dana Square je najavio novu FF Tactics igru, po imenu FF Tactics Advance. Ne dozvolite da vas zbuni reč Advance u naslovu - ona je tu jer će se ova nova igra pojaviti na Nintendovoj konzoli GameBoy Advance.

Priča počinje kada simpatični dečak koji svuda nosi svog plišanog medu a odaziva se na ime Mewt Randell pronađe magičnu knjigu i poželi želju. Njegova želja je da svet postane lepši i ispunjen magijama jer mu je ovako dosadan. Naravno, kako su želje opasna stvar, posebno kada su u celu priču upetljane i čarolije, stvari kreću naopako i stvara se pravi haos. Glavni junak ove igre po imenu Marche Radiuju ima pred sobom težak zadatak - da raspetlja ono što je Mewt zapetljao, tačnije da vrati svetu izgubljenu ravnotežu. U tome će mu pomagati i sam Mewt, ali i bistra devojčica Ritz Malheur.

Igra će umnogome podsećati na prvi FF Tactics, s tim što će dosta toga biti uprošćeno. Biće tu stari sistem zanimanja ako i dobar broj različitih rasa - Moogles, N'Mous, Veiras, Bangas i tako dalje. Svaka rasa će moći da bira određena zanimanja a zadatke ćete dobijati u pabovima.

Ova igra se, kao i Final Fantasy X-2, već pojavila u Japanu, a nedavno je potvrđeno da se radi na verziji za severnoameričko tržište.

OSTALO

Iako su ovo jedine tri FF igre koje su najavljene a o kojima znamo i nešto više, to nikako nije sve. Momci iz Squarea su očigledno zasukali rukave i vredno rade. Na primer, uskoro bi u Americi trebalo da se pojavi reizdanje igara Final Fantasy I i II, što će istovremeno označiti i prvo izdanje``dvojke`` u Sjedinjenim Državama. Zatim, već neko vreme se najavljuje i sledeći ``regularan`` nastavak serijala - Final Fantasy XII. Jedino što je za sada sigurno o ovoj igri jeste da će se ona pojaviti, ali nažalost ne znamo ništa više o njoj. Ono što znamo jeste da ona neće biti online poput ``jedanaestice`` a Yasumi Matsuno, producent ove igre, je u intervjuu japanskom časopisu Dorimaga izjavio da će neki elementi iz igre Final Fantasy Tactics Advance biti iskorišćeni i ovde. Igra bi trebalo da se pojavi u Japanu do kraja ove godine. Već se šuška i o trinaestom nastavku, a prema pojedinim glasinama u pitanju će biti MMORPG, mada to ništa još nije potvrđeno. I konačno - još jedna nepotvrđena glasina - Square će razviti i Final Fantasy X-3! Kada se ova glasina pojavila, Sqaure ju je odlučno demantovao, međutim i dalje se šuška o radu na ovoj igri, a uostalom to ne bi bilo nimalo čudno s obzirom na činjenicu da je FF X-2 prodat u više od milion kopija prvog dana kada se pojavio u prodaji.

I tako, korak po korak, stižemo do kraja priče o FF serijalu. Ipak, ona nikako nije završena. Square i dalje neumorno radi, najavljuje i izdaje nove naslove, a mi ih željno čekamo kako biso mogli da ih isprobamo i potom podelimo sa vama svoje utiske. Do tada - sayonara!

JOŠ JEDNA GLASINA

Final Fantasy X-2 bi se mogao pojaviti na američkom tržištu u novembru ove godine. No, ne radujte se prerano.

Nedavno je objavljeno da će Crystal Chronicles koji je trebalo da se pojavi ovog leta biti odložen, tako da verujemo da X-2 ne bi trebalo očekivati tako brzo. No, nadamo se da nismo u pravu...









FFVII-2?

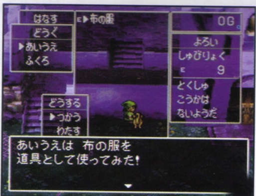
Jedna od glasina koje su samo proletele Netom jeste i da bi najpopularnija FF igra u celom serijalu mogla dobiti svoj nastavak. Naime, šuškalo se da se planira nastavak Final Fantasyja VII. Ovo nikada nije zvanično potvrđeno, ali, opet, mnogi nisu verovali ni u FF X-2. Sve u svemu, bilo bi lepo da je ovo istina.

DRAGON WARRIOR VII

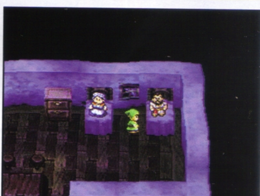


















Prva stvar koju treba znati o igri Dragon Warrior VII jeste da je u pitanju najprodavaniji RPG u Japanu ikada. A to nikako ne znači malo. Kao prvo, u pitanju je zemlja iz koje su došli svi najbolji RPG-ovi (pomenimo samo Final Fantasy serijal i to bi trebalo da je dovoljno), a u kojoj se pravi još toliko toga što možda nikada neće ni stići do nas.

Priča igre nije preterano kompleksna. U suštini, mnogi je porede sa igrama kao što su: Legend of Mana i Chrono Trigger, ali najbolje bi bilo reći da ona predstavlja neku vrstu mešavine ova dva ostvarenja. Na samom početku vi kao glavni junak pomažete svom prijatelju iz detinjstva, Kieferu, koji je krenuo da sazna nešto više o ruševinama koje se nalaze razbacane svuda po vašem rodnom ostrvu, koje je ujedno i kontinent, i to jedini kontinent na celom svetu. Međutim, Kiefer ne veruje u to i želi da dokaže da postoje i drugi kontinenti. Trio postaje upotpunjen kada vam se pridruži i Maribel. Vodeći ova tri lika, uskoro ćete otkriti da ruševine kriju četiri prostorije u kojima se nalaze neke vrste teleporta (Traveler's Gates). No, svakom od njih fale određeni delovi. Uskoro ćete uspeti da pronađete delove za jedan od njih, da ga popravite i, gle čuda - bićete teleportovani na neko nepoznato mesto. Ne samo što je u pitanju nova lokacija, već ćete shvatiti da se nalazite i u prošlosti u kojoj je svet prepun kontinenata. Na vašoj družini je da na neki način potraži uzrok nestanka kontinenata i da pokuša to da spreči, putujući naizmenično u prošlost i budućnost. Pri tom ćete sretati razne ljude od kojih ćete dobijati zadatke, korisne predmete, ali i informacije koje će vam pomoći da malo po malo sklopite celu priču. Naime, saznaćete da se u jednom vremenskom periodu odigrala velika bitka između demona i boga i čiji je rezultat bilo nestajanje pojedinih kontinenata. U suštini, na početku će vam delovati kao da igra uopšte nema celovit zaplet, već da je sačinjena od velikog broja kratkih priča, ali kraj sve to zaokružuje i sjedinjava. Glavna zamerka koja bi se mogla uputiti, i to samo ako ovu igru poredimo sa nekim drugim japanskim RPG-ovima, jeste činjenica da su likovi nedovoljno razvijeni i da nema dovoljno psihologije i emocija. Svi likovi su veoma plitki i nemaju pozadinske priče.

Umesto na likovima, akcenat je u ovoj igri na događajima. Igrač ima zadatak (veoma prijatan, moramo priznati) da istraži veliki, bogat svet. Kao što smo već pomenuli, tu ćete čuti mnogo malih priča, od kojih su neke zaista sjajne, a sve su zanimljive i originalne. Ono što je takođe veoma interesantno jeste da će se, kada konačno oslobodite Zemlju, otvoriti svi kontinenti u sadašnjosti i vi ćete biti u prilici da

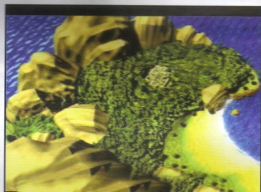


















ih ponovo obiđete, a naravno, oni će umnogome biti izmenjeni. U suštini, gameplay je zasnovan na otkrivanju novih kontinenata i načinu odlaska do njih. Kada jednom stignete na novu lokaciju, pred vama će se naći čitav niz novih zadataka, mini-igara i stvari koje možete uraditi. Moraćete da prođete kroz niz dungeona koji su prilično fino dizajnirani, a nailazićete i na povremene zagonetke. Iako igra i dalje koristi stari Dragon Warrior endžin, sve je usavršeno i sve funkcioniše sjajno. A borbe uvek ostaju izazovne.

Jenda od najbojlih stvari u ovoj igri jeste sistem klasa. Od trenutka kada otkriju tajnu ruševina, likovi će moći da razmenjuju klase. Postoji deset početnih klasa i sve su vam one dostupne. Kasnije ćete pronalaziti i nove (uglavnom ćete ih dobijati od pobeđenih monstruma), a svaka nosi sa sobom određene statistike i sposobnosti koje učite kada pređete nivo.

Ono što je potpuno novo u Dragon Warrior serijalu jeste 3D grafika. Igra koristi jednostavan 3D endžin za prikazivanje gradova i dungeona. Sve to zaista nije ništa posebno, grafika i dalje deluje zastarelo, ali igra ipak ima neki poseban šmek - moglo bi se reći da budi neki prizvuk nostalgije. Likovi su prilično loše nacrtani i još lošije animirani. Oni su ujedno i jedino što zaista kvari celokupan utisak o ovom ostvarenju.

Da je grafika malo bolja, mogli bismo reći da je pred nama zaista sjajna igra. I to igra koju ćete bukvalno igrati preko sto sati. Sve to vreme ona ostaje jednako zanimljiva i drži pažnju. Ponekada će vam (posebno u početku) stvari delovati malo usporeno, ali nikada nećete poželeti da prestanete s igranjem. Iako priča nije originalna, ona lepo drži sve ostale elemente gameplaya na okupu i vuče vas napred. Najzad, možemo zaključiti da je Dragon Warrior VII igra koju neizostavno treba probati, a ako ste spremni da zažmurite na neke nedostatke, veoma lepo ćete se zabaviti.

bonus IGROMER — Izdavač: Enix | Žanr: RPG | Medij: CD 1

	KONZOLE		OCENE	
• 1 igrač	• PS2	X	GRAFIKA	5
• Memorijska kartica	• GC	X	ZVUK	6
• Vibracija	• X BOX	X	IGRIVOST	9
• Analogna kontrola	• GBA	X	TRAJNOST	9
	• PSONE	✓	UKUPNO	70%

SUPER BUBBLE POP













Kakav bi nam život bio da nije bilo Tetrisa?Tetris kao pazl igra se uvukao u živote svih nas. Mala deca su nebrojeno sati kukala svojim majkama "Još samo jednu igru", sve dok se baterije u Game Boy-u malog Perice ne istroše.

Otkako se pojavio Tetris, mnogo lakih igara na sličnu temu se pojavilo i pomogle nam da trošimo bezbroj sati u igranju istih. Neke od ovih igara su dostigle veliku popularnost, a neke su propale, jer kopija nije isto što i original. Neke od najgotih pazl igara su one koje drastišno liče na original, i to je mač sa dve oštrice koje može dovesti do katastrofe ili dosade.

Kad sam prvi put čuo za Super Bubble Pop, očekivao sam nešto slično kao Bust-A-Move, ili tako nešto.E, pa u Super Bubble Pop-u vi treba da poređate tri lopte iste boje u nizu da bi explodirale, ali se sve to malo drugačije dešava nego u klasičnoj Taito-voj igri. Ispred vas se nalazi 9x9 polje gde pucate loptice. U tom polju se nalaze nasumično bačene nek lopte koje se približavaju dnu pri svakopj vašoj grešci ili potezu. Kad stignu do kraja igra je gotova.Međutim ako poređate tri lopte iste boje u niz, bilo horizontalno bilo vertikalno one eksplodiraju, sa krajnjim ciljem da ispraznite celo polje. Ali i ovakav koncept igre vas ostavlja u nedoumici gde je problem.

Kao prvo ređajući tri loptice horizontalno je problem. Recimo da imate dve crvene lopte jednu do druge na kraju polja. Dodajući još jednu crvenu dovešće do pucanja sve tri. Za sada je sve u redu. Ali recimo da imate dve crvene loptice u redu pre poslednjeg.
U pokušaju da dodate još jednu crvenu loptu, ona će proći pored ove dve i završiti u poslednjem redu.Isto će biti i sa sledećom lopticom itd. Ovako nešto ume da vam zagorča igru. Jedini put kada će vam uspeti da puknete tri loptice jeste ako su u krajnjem delu polja. Grozno. Dosadno.

To vas ostavlja sa vertikalnim ređanjem. Dosadno (opet). Bez ikakve strategije, bez umeća, bez zabave. Ne bih mogao da zamislim da ova igra može da razveseli nekog, ukoliko ne želi da nauči sve boje duge, pa čak i tada mogu da pretpostavim da bi se bolje zabavio i više naučio uz kesicu raznobojnih bombona "No No".

No dobro, i pored svega mislim da igra sadrži nekoliko opcija koje daju malo veću draž igri, ali ipak.. Postoje specijalni pokreti kao okretanje kolone ili menjanje boja lopticama, ali vrlo retko ćete doći u priliku da koristite ove opcije. Svaki od pet "Didžejeva" ima svoj super pokret kojim čistite celo polje. Takođe možete da pokupite novčiće i extra vreme, ali igra ne postaje interesantnija.

Neko bi pomislio da će igra sa gomilom didžejeva imati solidnu muziku ali umesto toga imamo možda najgoru dens muziku. Vrlo iritirujuće. Bolje uključite radio na kasetofonu i igrajte.
Super Bubble Pop je poprilično grozna igra, i kad bolje razmislim nije vredno para, a ako je je dobijete na poklon, prodajte je!
Kad igram Tetris, prestanem da ga igram par sati pošto sam rekao sebi da ću da prestanem. Sa svim tim igrama pomislim "Još samo jedan nivo...", dok kod ove pomislim "Neee, još jedan nivo..."

bonus IGROMER | Izdavač: Enix | Žanr: Logička | Medij: CD 1

	KONZOLE		OCENE		UKUPNO
• 1 igrač	• PS2	☒	GRAFIKA	3	24%
• Memorijska kartica	• GC	☒	ZVUK	3	
• Vibracija	• X BOX	☒	IGRIVOST	2	
• Analogna kontrola	• GBA	☒	TRAJNOST	2	
	• PSONE	☑			

DOBITNICI NAGRADNE IGRE



DVD XXX dobio je:

Stanković Marko
Beograd

3 VHS kasete dobijaju:

Stojinović Mihajlo, Sombor
Rajović Stefan, Čačak
Jovanović Nikola, Kikinda



Dobitnik Beosoft kartice :

Godić Ana, Beograd



10 dobitnika postera Lare Croft:

Ćirić Goran, Niš
Lazarević Aleksandar, Roanda
Mihajlović Nenad, Bačka Topola
Janjić Stefan, Novi Sad
Aksentijević Miloš, Negotin
Stojanović Milan, Trstenik
Radovanović Srđan, Bogatić
Vukotić Marko, Arilje
Pekić Novica, B.Palanka
Tasić Vladica, Aleksinac

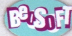


Dobitnik tromesečne pretplate na časopis Bonus:

Zahorjanski Željko

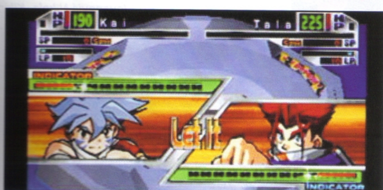


Čestitamo dobitnicima i pozivamo sve čitaoce da učestvuju u narednim nagradnim igrama.


BEYBLADE













Vrlo interesantan koncept ova igra. Nastala je po uzoru na televizijski šou sličan Pokemonu. Takmičari se bore (nadajući se da će biti prvi) u areni sa svojim Bejblejdovima!? koji liče na nekakve čigraste zverke koji pak dobijaju moć i energiju iz drevnih stvorenja kao što su aždaje, majmuni i medvedi? Koristeći svoje specijalne moći, svaki Bejblejd posle pobede dobija sve više i više snage i moći, postajući takoreći nepobedivi.

Poenta ove igre je da pobeđujući (pa,naravno) kroz ceo turnir i na kraju osvojite trofej. Posle svake pobede dobijate poene i nadograđujete Bejblejda i dobijate neophodno iskustvo za dalje borbe.

Kad uđete u glavni meni (koji je maasivan) videćete da postoje dva načina za igru. Možete da igrate na turniru ili u Free Battle modu (slobodna borba). Vrlo jednostavno. Ako želite da igrate samo jednu igru izabraćete Free Battle, a ako pak želite gomilu igara da igrate, onda naravno izaberite opciju turnir. Moja preporuka je da uvek izaberete turnir mod, jer tu ipak možete da osvajate vredne trofeje.

Borbe u Bejblejdu su žestoke, dugačke i veliki izazov. Za početak borbe neophodno je da izaberete koliko jako ćete zavrteti Bejblejdove (čigre?). Moraćete da imate reflekse lisice da biste pritiskom na dugme uspeli da se zadržite u areni. A onog trenutka kad ste u areni, pri sudarima sa drugim takmičarom, pritisnite X da abzorbujete udarac i što duže se zadržite u areni. Kocka, trougao i krug vam služe za specijalne napade kojim ćete biti zadivljeni!! (Baš kao što sam i ja bio)

Ako skršite protivnika, to nije jedini način da pobedite. Ako prestane da se vrti, isto ste pobedili!Ako ispadne iz arene opet ste pobedili.Ali,... kakva bi to zabava bila kad nebiste mogli da se apgrejdujete sa većim i težim sečivom,npr. ili da pošaljete nekoliko Bejblejdova u borbu.

Što se tiče grafike, Bejblejd čigre su vrlo realistično urađene. Međutim grafika se ne zaustavlja na čigrama,..tj. Blejdovima. Arena u kojoj se borite je isto tako dobro urađena. Međutim najzanimljiviji deo igre je taj što su glavne zvezde TV serije pristali da daju svoje face da budu korišćene u igri.

Zvuk je posebna priča. Nećete naći nijednu drugu igru koja ima ovako dobar zvuk. Čućete neverovatan mix bubnjeva, skričavih,pištavih zvukova sa sintisajzera i gitare. Ako volite zvuk noktiju koji prelaze preko table ili zvuk požarnog alarma, onda je ovo definitivno za vas.

Svu šalu na stranu, ovo je grozna igra. Vrlo je mala mogućnost da bi ovako nešto moglo da radi u stvarnosti, i ako vam je baš baš dosadno, ali ovaj koncept za video igru je ja mislim najgori koji je mogao biti napravljen. Uopšte nema ničeg zanimljivog u tome da zabijate svog Bejblejda (čigru) u drugog takmičara. Borbe su beskorisne jer ionako uvek neko izleti iz arene. Igrajući ovu igru možete samo da se zbunite. Zbunjeni kako je neko mogao da smisli ovakvu igru. Zbunjeni ko je odobrio da se ova igra napravi, i na kraju ko bi uopšte trošio novac na kupovinu ove .... hm, igre.

bonus IGROMER | Izdavač: Enix | Žanr: Logička | Medij: CD 1

- 1 igrač
- Memorijska kartica
- Vibracija
- Analogna kontrola

KONZOLE	
PS2	☒
GC	☒
X BOX	☒
GBA	☒
PSONE	☑

OCENE	
GRAFIKA	2
ZVUK	2
IGRIVOST	1
TRAJNOST	1
UKUPNO	21%

УГАСИТЕ ЦИГАРЕТУ

ДОК ГЛЕДАТЕ ОВАЈ ОГЛАС!

Свака попушена цигарета скраћује живот за седам минута!
Замислите на тренутак:

То је **седам минута** прве љубави!

То је **седам минута** финала меча за првенство света!

То је **седам минута** рађања новог живота!

Ако не угасите цигарету, све ово ће проћи без вас.
Зато угасите цигарету, не палите следећу... никад више!

ОСТАВИТЕ ПУШЕЊЕ!

ПРОДУЖИТЕ ЖИВОТ!



Министарство здравља
Републике Србије

---

bandur film & bonus NAŠ JEDINI ČASOPIS O IGRAMA ZA KONZOLE

NAGRADNA IGRA

Planeta sa blagom



1.Sat je dobio
Ranić Dušan, Beograd



2.Torbica
Vuksanović Tijana, Beograd



3.Mega posteri

Đurđević Miloš, Kladovo
Stojšić Bojan, Barič
Cirić Goran, Niš
Seljaković Dejan, Stari Banovci



4. JO JO

Dejan Vučić, Beograd



5.Posteri - fotografije

Joksimović Nikola, Aranđelovac
Vukotić Marko, Arilje
Radovanović Srđan, Bogatić
Simulija Sebastijan, Šabac
Katanić Dejan, Kruščić
Nedeljkov Lazar, Pančevo



6.Kalendar sa stickerima
Stojinović Mihajlo, Sombor



7.Nalepnice

Štulić Vesna, Aleksinac
Ilić Nikola, Požarevac
Roksandić Milan, Sombor
Petrujkić Predrag, Zaječar
Mulaj Pavle, Irig



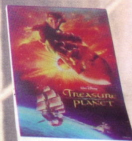
2.Magnetići

Aksentijević Miloš, Negotin
Janjić Stefan, Novi Sad
Mihajlović Nenad, Bačka Topola
Latarević Aleksandar, Roanda
Mojsilović Aleksandar, Užice
Petrović Milovan, Novi Bečej
Stevanović Darko, Dubočka
Praštalo Sonja, Subotica

9.Mousepad

Jakovčević Tihomir, Subotica





2.Blokčić

Alempijević Emilija, Grocka

Molimo dobitnike da se jave u redakciju časopisa Bonus na telefone 011/380 77 12 i 011/ 380 77 36

JINX







Neverovatno ali PSOne još uvek odbija da se povuče sa scene i zadržava se u prodaji iako je kokurencija iz njegovog vremena odavno otišla u večna igrališta. Lično ja sam se u poslednje vreme vraćao nekim starim igrama koje nisam stigao da odigram, kao i onima koje sam odigrao mnooogo puta ali i dalje me privlače neviđenom snagom. Baš ovog meseca sam "poginuo" igrajući keca iako kod kuće posedujem svako igračko sredstvo dostupno današnjem igraču, uključujući tu i sve konzole sledeće generacije i "monstrum" PC mašinu. (Dobro je Mikice, seti se sada... Jinx, tu igru opisuješ!)
Ok, slažem se da je ono što izlazi za današnjeg keca znatno slabije nego što se radilo pre par godina ali fakat stoji da se mali kec i danas prodaje i da je savršeno isplativo napraviti igru za keca solidnog kvaliteta jer će je tržište gladno novih naslova progutati kao od šale.
A sada, kao u svakoj staroj dobroj predstavi, na scenu stupa dvorska luda. U stvari junak ove igre je dvorska luda po imenu Jinx koji se budi jednog jutra nesvestan događaja koji su se odigrali dok je spavao. Gomila pirata sa nekim mađijanjima su preuzeli provinciju i "kindapovali" članove kraljevske porodice. Na vama je da putujete u svaku zonu i oslobodite taoce i time povratite vlast i zbacite pirate. Priča vam se objašnjava laganim tempom pomoću skrolujućeg teksta koji je sporiji i od Star Wars uvodne špice. Znaci koji su rasuti po okolini vam pružaju dodatne informacije i govore vam šta je potrebno da učinite, a dodatnu pomoć će vam pružiti i lokalni živalj koji je izbegao zarobljavanje.
Developeri Hammerhead (čekićoglavi, hmmm...) su odlučili da ne zbunjuju igrače sa gomilom veština i mogućnosti već su stvari postavili vrlo prosto. Jinx može da trči, skače i pliva i skupljajući predmete dobija neke magične moći. Ovo je u srcu i duši staromodna platformska igra na staroj platformi (PSOne-u).
Gledano sa grafičke strane Jinxu nedostaje glazura koju imaju Spyro ili Medieval ali zato živopisna paleta, glatka animacija i ukupni utisak deluju vrlo primamljivo. Međutim, kamera je vrlo bolna tačka ovde igre i stalno ćete se patiti oko nje da bi mogli normalno da se igrate. Kada se krećete duž zatvorenih prostora poput hodnika uvidećete očigledne slabosti u algoritmu postavljanja kamere, jer ona često odbija da prati dešavanja na ekranu terajući vas da je podešavate iznova i iznova. Laki skokovi vrlo brzo postaju skokovi u slepo a ograničeni pogled iz prvog lica će vam vrlo malo pomoći da rešite problem nepreglednosti. Među standardne mane spada i "otvaranje" zidova pa cela perspektiva postaje vrlo zamorna.
Dizajn likova baš i nije naročito originalan ali sa obzirom da je igra namenjena najmlađim igračima, tj. onima koji tek počinju, možemo zanemariti ovu činjenicu. Veštačka inteligencija protivnika je zasnovana na unapred predviđenim reakcijama i putanjama, što znači da nema problema sa nekim lukavijim protivnicima - svi su jednako neinteligentni. Čitav tok igre je usmeren, zajedno sa brojnim znacima i pokazivačima kao i posmatračima voljnim da pomognu, što u konačnom zbiru značajno olakšava snalaženje u igri. Kreatori Jinxa su uspeli da pronađu dobar balans između težine i zanimljivosti igre, tj.maksimalno su ga prilagodili ciljnoj publici.
Osnovni problem sa kojim se susreće Jinx na putu ka uspehu je i jedan od najrasprostranjenijih problema među drugim ostvarenjima - on praktično ne donosi ništa novo! Možete vi zašareniti igru koliko god hoćete, oživeti sa veselom (ili nekad napornom) muzikom i začiniti je sa simpatičnim glavnim likovima ali ne postoji surogat za originalnu igrivost. Po ovom pitanju Jinx pada na ispitu jer praktično nema nijednu neuobičajenu vrlinu kojom bi se istakao među drugom platformama.
Kao izvor zabave za klinće on će svakako ispuniti svoj zadatak, jer sa dovoljno smernica i prilično laganim zadacima osigurava da će dete uspeti da ga savlada. Dovoljno je prosto pronaći pripadnike dvora i kraljevske porodice. Svaki od nivoa je zasnovan na nekoj temi a totalno linearno napredovanje je onemogućeno različitim preprekama u vidu zaključanih vrata i sl., pa je potrebno pronaći ključeve i prekidače koji omogućavaju nastavak igranja. Povremeno je potrebno preskočiti provaliji ili da dostići neuobičajeno visoka područja.
Jinx pozajmljuje ideje od igara kao što su Mario, Sonic i bezbrojnih drugih ostvarenja na temu ali još jednom ponavljam, nigde ne nudi ama baš ništa originalno.
Sasvim je u redu što Sony podržava svoju zvezdu na zalasku sa naslovima kao što su ovaj i WRC Arcade, ali je sasvim jasno da se glavni resursi, i ideje i programeri i umetnici, troše na novog kralja među konzolama - PlayStation 2. Ako želite da odigrate kvalitetnu platformu možete proći mnogo bolje ako potražite neku preporuku među starijim naslovima a ne da slepo insistirate na najnovijem ostvarenju.

bonus IGROMER — Izdavač: Enix — Žanr: Platforma — Medij: CD 1

	KONZOLE		OCENE	
• 1 igrač	• PS2	☒	GRAFIKA	7
• Memorijska kartica	• GC	☒	ZVUK	4
• Vibracija	• X BOX	☒	IGRIVOST	6
• Analogna kontrola	• GBA	☒	TRAJNOST	4
	• PSONE	☑		

UKUPNO 64%

Pobednik

Telefonski servis Pobednik je opet sa vama i za novu sezonu spremio je mnoge vredne nagrade i lepa iznenađenja.

1 NAGRADNA IGRA

Svake nedelje, Pobednik nagrađuje svoje slušaoce! Odgovorite na jedno lako pitanje, ostavite svoje podatke i možete osvojiti SONY PLAYSTATION 2, SONY PLAYSTATION 1, GAME BOY ADVANCE i nagrade iznenađenja!

PlayStation.2



abc 2 TRIKOVI I ŠIFRE

Nova Pobednikova opcija za trikove i šifre sadrži bogatu bazu kompletnih trikova vaše omiljene igre sa PlayStationa 2, PlayStationa 1, PC računara, Game Boy i G Boy Advance konzola. Bilo da se radi o starim ili novim igrama, POBEDNIK će va za tren oka dati kompletne šifre za varanja, trikove i savete i sve što vam je potre no za uspešno igranje. Sve što treba da uradite je da pozovete 041 20 20 20 i u opciji za trikove unesete šifru vaše omiljene igre i - dok trepnete, kompletan vara su tu. To može samo POBEDNIK!

def 3 VESTI

Sveže, udarne, sočne i svake druge vesti iz sveta igara - budite uvek u toku s aktuelnim zbivanjima u industriji zabavnog softvera!

ghi 4 IGRA NEDELJE

Interesuje vas koja je najbolja igra nedelje? Preslušajte kompletan opis!

Baza trikova i šifara se redovno ažurira - zato ne gubite vreme i potražite trikove za najnovije hit igre s vašeg sistema.

POBEDNIKOV ŠIFARNIK

PC CD-ROM

001 ALIENS VS. PREDATOR 2
002 POOL OF RADIANCE: RUINS OF MYTH DRANNOR
003 WORLD WAR 2: IWO JIMA
004 OPERATION FLASHPOINT
005 DEER HUNTER 5: TRACKING TROPHIES
006 MYTH 3: THE WOLF AGE
007 HARRY POTTER & THE SORCERER'S STONE
008 4X4 EVOLUTION 2
009 CABELA'S OFF-ROAD ADVENTURES 2
010 COMANCHE
011 COMBAT
012 KILLER TANK
013 RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN
014 GOTHIC
015 S.W.I.N.E.
016 EMPIRE EARTH
017 KOHAN: AHRIMAN'S GIFT
018 F-16 MULTIROLE FIGHTER
019 MOTORACER 3
020 AQUANOX
021 ROBOT WARS (ARENAS OF DESTRUCTION)
022 SUDDEN STRIKE FOREVER
023 ZZT
024 F.A. PREMIER LEAGUE FOOTBALL MANAGER 2001
025 GHOST RECON
026 STAR TREK: ARMADA 2
027 PROJECT EDEN
028 EUROPA UNIVERSALIS II
029 ASTROROCK 2000
030 MATT HOFFMAN'S PRO BMX
031 SETTLERS IV: MISSION PACK
032 MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT
033 SKI RESORT TYCOON
034 INSANE
035 ETHERLORDS
036 CAPITALISM II
037 DISCIPLES II: DARK PROPHECY
038 MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT
039 GOTHIC
040 SIM GOLF
041 GRAND PRIX WORLD
042 SERIOUS SAM: THE SECOND ENCOUNTER
043 OUTPOST 2
044 DIRT TRACK RACING: SPRINT CARS
045 STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE
046 HOOLIGANS: STORM OVER EUROPE
047 RIG & ROLL
048 SHADOW FORCE: RAZOR UNIT
049 CABELA'S 4X4 OFF-ROAD ADVENTURES
050 GALACTIC BATTLEGROUNDS
051 SID MEIER'S SIMGOLF
052 DEER AVENGER 4
053 BLACK & WHITE
054 CHAMPIONSHIP MANAGER 2
055 EUROPA UNIVERSALIS 2
056 GANGSTERS 2
057 AGE OF EMPIRES: RISE OF ROME
058 ANNO 1602
059 HOYLE CASINO 2000
060 GRAND THEFT AUTO 2
061 JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST
062 DISCIPLES II: DARK PROPHECY
063 ROLLERCOASTER TYCOON: CORKSCREW FOLLIES
064 DUNGEON SIEGE
065 HEROES OF MIGHT & MAGIC IV
066 STAR TREK: BRIDGE COMMANDER
067 BATTLE REALMS
068 THE SIMS: HOUSE PARTY
069 FREEDOM FORCE
070 BLOOD OMEN 2
071 THE ELDER SCROLLS III: MORROWIND
072 MOTOCROSS MANIA
073 CASINO MOGUL
074 FREEDOM FORCE
075 CARNIVORES: CITYSCAPES
076 STAR WARS: GALACTIC BATTLEGROUNDS
077 EXTREME PAINTBRAWL 4
078 JOINT STRIKE FIGHTER
079 THE SIMS: HOT DATE
080 STARSHIP UNLIMITED II: DIVIDED GALAXIES
081 CULTURES 2
082 GRAND THEFT AUTO 3
083 ZOO TYCOON: DINOSAUR DIGS
084 AXIS ARENA
085 MOBILE FORCES
086 IMPERIUM GALACTICA II
087 DUKE NUKEM: MANHATTAN PROJECT
088 USAR HOOTERS PRO CUP RACING
089 ROLAND GARROS 2002 FRENCH OPEN
090 STAR WARS: STARFIGHTER
091 SKATEBOARD CRAZY
092 NECRODOME
093 TACTICAL OPS : ASSULT ON TERROR
094 GORE
095 COSSACKS: THE ART OF WAR
096 SHADOW FORCE: RAZOR UNIT
097 NEVERWINTER NIGHTS
098 DELTA FORCE: TASK FORCE DAGGER
099 BIRD HUNTER: WILD WINGS EDITION
100 PAC-MAN: ADVENTURES IN TIME
101 WARCRAFT 3
102 NARCO POLICE
103 NETSTORM
104 VANGUARD ACE
105 ZANZARAH: THE HIDDEN PORTAL
106 AMERICA'S ARMY
107 MORROWIND
108 THE SUM OF ALL FEARS
109 HOLIDAY ISLAND
110 COUNTER STRIKE
111 UNREAL TOURNAMENT 2003
112 BLOODRAYNE
113 HITMAN 2: SILENT ASSASSIN
114 NO ONE LIVES FOREVER 2
115 RED SHARK
116 DIRT TRACK RACING 2
117 PROJECT NOMADS
118 SNOWBOARD PARK TYCOON
119 FRONTLINE ATTACK: WAR OVER EUROP
120 EMPEROR: RISE OF THE MIDDLE KINGDO
121 BEACH LIFE
122 SNIPER: PATH OF VENGEANCE
123 ARX FATALIS
124 AGE OF MYTHOLOGY
125 ANOTHER WAR
126 CONFLICT: DESERT STORM
127 LITTLE FIGHTER 2
128 ROBIN HOOD: THE LEGEND OF SHERWOOD
129 HEARTS OF IRON
130 O.R.B.
131 JAMES BOND 007: NIGHTFIRE
132 DEADLY DOZEN: PACIFIC THEATRE
133 FIFA 2003
134 NBA LIVE 2003
135 BATTLEFIELD 1942
136 ROBOT WARS: ARENA OF DESTRUCTION

PlayStation

001 ISS PRO EVOLUTION
002 SNO CROSS
003 TOMB RAIDER CHRONICLES
004 MEDAL OF HONOR
005 MEDAL OF HONOR UNDERGROUND
006 BATMAN & ROBIN
007 THEME PARK WORLD
008 3XTREME
009 RESIDENT EVIL
010 TEKKEN 3
011 WCW BACKSTAGE ASSAULT
012 COOL BOARDERS 3
013 DUKE NUKEM: TIME TO KILL
014 FINAL FANTASY IX
015 ARMORED CORE
016 BURSTRICK WAKE BOARDING
017 RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR
018 SUPERCROSS 2001
019 LMA MANAGER 2001
020 AGE OF SAIL 2
021 WARLORDS 3
022 BLAIR WITCH: RUSTIN PARR
023 RAMPAGE WORLD TOUR
024 ROAD RASH JAILBREAK
025 DINOSAUR
026 BREATH OF FIRE 3
027 BLADE
028 THE LEGEND OF DRAGOON
029 VAGRANT STORY
030 DRIVER 2
031 DIGIMON WORLD
032 INTERNATIONAL TRACK & FIELD
033 THE MUMMY
034 DUNE 2000
035 MEGAMAN X5
036 DRAGONBALL GT FINAL BOUT
037 THEME PARK WORLD
038 MUPPET MONSTER ADVENTURE
039 SIMPSONS WRESTLING
040 THE SMURFS
041 SOUL REAVER
042 ABE'S EXODUS
043 TOMB RAIDER 3
044 SKULLMONKEYS
045 MDK
046 SILPHEED: THE LOST PLANET
047 DUKE NUKEM: LAND OF THE BABES
048 TARZAN
049 TEST DRIVE 6
050 WARGAMES: DEFCON 1
051 TOMBA! 2
052 CRASH BASH
053 CRASH BANDICOOT: WARPED
054 READY 2 RUMBLE BOXING: ROUND 2
055 WCW/NWO THUNDER
056 DAVE MIRRA FREESTYLE BMX
057 MAT HOFFMAN'S PRO BMX
058 DIE HARD TRILOGY 2: VIVA LAS VEGAS
059 GRAN TURISMO 2
060 TONY HAWK'S PRO SKATER 2
061 STAR WARS EPISODE I: THE PHANTOM MENACE
062 BUGS BUNNY: LOST IN TIME
063 COLIN MCRAE RALLY
064 LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER
065 SPYRO 2: RIPTO'S RAGE
066 GRIND SESSION
067 TOMORROW NEVER DIES
068 DUCATI WORLD RACING CHALLENGE
069 NINJA: SHADOW OF DARKNESS
070 ACTION MAN: OPERATION EXTREME
071 PARASITE EVE 2
072 CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT
073 APE ESCAPE
074 X-MEN: MUTANT ACADEMY 2
075 BACKYARD SOCCER
076 FROGGER 2: SWAMPY'S REVENGE
077 TONY HAWK'S PRO SKATER 3
078 SPIDER-MAN 2: ENTER ELECTRO
079 SYPHON FILTER 3
080 JET MOTO 3
081 THE ITALIAN JOB
082 AGILE WARRIOR: F-111X
083 SHEEP, DOG 'N' WOLF
084 ALIEN TRILOGY
085 THE LEGEND OF DRAGOON
086 DARK FORCES
087 HARRY POTTER AND THE SORCERER'S STONE
088 WORMS ARMAGEDDON
089 TEST DRIVE 5
090 MISTER MOSQUITO
091 DYNASTY WARRIORS 3
092 ALL-STAR SLAMMIN' D-BALL
093 REDCARD 20-03
094 LEGO RACERS 2
095 POPULOUS: THE BEGINING
096 WARHAMMER: DARK OMEN
097 Z
098 JOHNNY BAZOOKATONE
099 ADVAN RACING
100 WORLD RALLY CHAMPIONSHIP 2 EXTREME
101 WARHAWK
102 WAR GODS
103 TREASURES OF THE DEEP
104 RIVEN
105 NINPU SENTAI HARIKENGER
106 MOTOR TOON GRAND PRIX
107 JET MOTO 2
108 DDRMAX
109 BIG MUTHA TRUCKERS
110 SHREK TREASURE HUNT
111 HARRY POTTER AND THE CHAMBER OF SECRETS
112 YU-GI-OH! FORBIDDEN MEMORIES
113 FIFA 2003

PlayStation.2

001 GRAND THEFT AUTO 3
002 SPY HUNTER
003 HALF-LIFE
004 TWISTED METAL BLACK
005 BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE
006 DYNASTY WARRIORS 3
007 4X4 EVOLUTION
008 DEAD OR ALIVE 2: HARDCORE
009 GRAN TURISMO 3: A-SPEC
010 BATMAN: VENGEANCE
011 SMUGGLER'S RUN 2: HOSTILE TERRITORY
012 EVIL TWIN
013 JAK & DAXTER: THE PRECURSOR LEGACY
014 DARK SUMMIT
015 THE SIMPSONS: ROAD RAGE
016 METAL GEAR SOLID 2
017 NHL HITZ 20-02
018 DARK ANGEL: VAMPIRE APOCALYPSE
019 PRO EVOLUTION SOCCER
020 STAR WARS: JEDI STARFIGHTER
021 TSUGUNAI: ATONEMENT
022 GT CONCEPT 2001 TOKYO
023 GIANTS: CITIZEN KABUTO
024 DROPSHIP
025 WIPEOUT FUSION
026 SOUL REAVER 2
027 ONI
028 UNREAL TOURNAMENT
029 SPY HUNTER
030 MAX PAYNE
031 LEGENDS OF WRESTLING
032 SMUGGLER'S RUN 2: HOSTILE TERRITORY
033 KINETICA
034 JAMES BOND 007: AGENT UNDER FIRE
035 LOTUS CHALLENGE
036 STATE OF EMERGENCY
037 JONNY MOSELEY MAD TRIX
038 ARCTIC THUNDER
039 BURNOUT
040 TONY HAWK'S PRO SKATER 3
041 CONFLICT DESERT STORM
042 NASCAR THUNDER 2003
043 TOM AND JERRY: WAR OF THE WHISKERS
044 CONFLICT: DESERT STORM
045 HARRY POTTER & THE CHAMBER OF SECRETS
046 RED FACTION II
047 ATV OFF-ROAD FURY 2

GB color

001 BOMBERMAN
002 HARVEST MOON
003 POLARIS SNOCROSS
004 CATWOMAN
005 TONY HAWK'S PRO SKATER 2
006 RAYMAN
007 INSPECTOR GADGET
008 PROJECT S-11
009 SIMPSONS: TREEHOUSE OF TERROR
010 GEX
011 BUFFY THE VAMPIRE SLAYER
012 MEN IN BLACK: THE SERIES 2
013 SPONGEBOB SQUAREPANTS: LEGEND OF THE LOST SPATULA
014 ACTION MAN
015 TOONSYLVANIA
016 SPIDER-MAN 2 THE SINISTER SIX
017 LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF AGES
018 PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE
019 SHREK: FAIRY TALE FREAKDOWN
020 SPIDER-MAN

GB ADVAN

021 NBA SHOWTIME
022 T.J. LAVIN'S ULTIMATE BMX
023 SNOOPY TENNIS
024 ROCKET POWER: DREAM SCHEME
025 GRADIUS GALAXIES
026 DONALD DUCK ADVANCE
027 RAMPAGE PUZZLE ATTACK
028 LEGO BIONICLE
029 IRIDION 3D
030 F-ZERO: MAXIMUM VELOCITY
031 MONSTERS, INC.
032 CASTLEVANIA: CIRCLE OF THE MOON
033 DOOM
034 SPIDER-MAN: MYSTERIO'S MENACE
035 F-14 TOMCAT
036 TEKKEN ADVANCE
043 ZELDA: THE FOUR SWORDS
044 XXX
045 STREET FIGHTER ALPHA 3
046 NFL BLITZ 20-03
047 NBA JAM 2001
048 GAME & WATCH GALLERY 4
049 MEDAL OF HONOR UNDERGROUND
050 HARRY POTTER AND THE CHAMBER OF S.
051 THE REVENGE OF SHINOBI

041·20·20·20

Osobe mlađe od 18 godina mogu da zovu uz odobrenje roditelja!

Pišite nam na e-mail:
pobednik041202020@yahoo.co

RESIDENT EVIL 2

MALI SAVETI ZA LAKŠE PREŽIVLJAVANJE

1 Količina Ink Ribbona koji vam služe za čuvanje igre je prilično mala. Nemojte ih zato uzaludno trošiti, već ih koristite samo kada zaista morate.

2 Neki od neprijatelja se mogu lako zaobići ako ste brzi. Zašto trošiti municiju ako baš ne mora? Što se kaže - iskulirajte ponekad!

3 Efektivnost oružja varira od razdaljine i tipa neprijatelja. Pištolj i puška će vam dobro doći u borbi sa bržim i slabijim neprijateljima poput ptica, zombija i ponekih biljaka, dok će vam za veće neprijatelje daleko bolje poslužiti rocket launcher. Koje god novo oružje u igri pronađete, obavezno ga prvo probajte na prazno čisto da se malo upoznate sa njegovim delovanjem, ali sa tim nipošto ne preterujte - municija je više nego dragocena u svim Resident Evil igrama!!!

Dakle, startovali ste igru, odgledali sjajnu uvodnu animaciju i odjednom se obreli na ulicama oronulog Racoon City-a okruženi zombijima. Kao što ste iz uvodne animacije videli, vaš prvi cilj je da doprete do policijske stanice. Ne putu vam se nalazi mnoštvo krvožednih zombija koje je najbolje, u slučajevima kada je to moguće, izbegavati kako biste municiju sačuvali za jače protivnike. Nailazite na prodavnicu oružija u kojoj srećete jednog od retkih preživelih.



U trenutku kada pokupite svu municiju iz sobe, zombiji će provaliti u prostoriju i ubiti pomenutog čoveka, a ukoliko želite da sa njegovog leša uzmete pušku (što vam preporučujem) morate prvo pobiti sve zombije u prostoriji. Izađite na zadnja vrata i samo sledite put do policijske stanice usput se trudeći da izbegavate zombije.





THE RACOON CITY POLICE DEPARTMENT (RPD)

U glavnom holu (Main Hall) policijske stanice se nalazi municija za pištolj, traka za pisaću mašinu (Ink Ribbon) i pisaća mašina na kojoj



pomoću Ink Ribbon-a možete sačuvati svoj progres. Od tri vrata u prizemlju policijse stanice, samo su jedna otključana. Uđite na ta vrata, odgledajte animaciju i od povređenog policajca uzmite Blue Key Card kojom ćete na kompjuterskom terminalu u glavnom holu otvoriti preostala dva vrata u prizemlju.

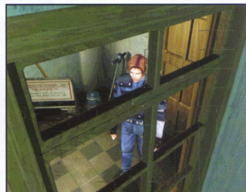




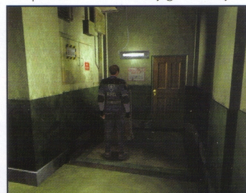
Prođite kroz dvokrilna vrata na zapadu i naćićete se u sigurnoj sobi, to jest sobi u kojoj vas nikada ništa neće ugroziti. Uočite veliki sanduk levo od vrata - u njemu možete ostavljati sve trenutno nepotrebne predmete kako biste za neke druge oslobodili invertar. Pročitajte izveštaj koji se nalazi na klupi (Police memorandum) i uočićete šifru za sef koja će vam kasnije biti potrebna (2-2-3-6). U uglu se nalazi sto čija je fioka zaključana. Na



prozoru pored zadnjih vrata će se za trenutak pojaviti grozna kreatura. Be very afraid... jer vas ona čeka u susednoj prostoriji! Prošli ste kroz vrata i ušli u pomenutu prostoriju koja je inače u obliku slova L. Posle par koraka na



zemlji ćete videti obezglavljen leš policajca sa koga možete uzeti municiju. Produžite dalje, zatim odgledajte kraću animaciju i upoznajte Likera (Lickera), prvog ne-tako-naivnog protivnika u igri. Što brže ga nafilujte olovom kako ne bi stigao da vam nanese puno štete, a zatim produžite do vrata na kraju hodnika koja vas vode u novi hodnik - u obliku slova U. Na sredini se nalaze dvokrilna vrata. Uđite na njih i otidite u malu prostoriju u pozadini u kojoj se nalazi kamin. Ispred kamina iskoristite upaljač i uzmite dragulj koji će vam se pojaviti. U blizini se nalaze i meci za pištolj, kao i još jedan tekst. Pročitajte ga, vratite se u U hodnik i prođite kroz vrata na njegovom kraju.



U sledećoj prostoriji ima puno zombija, te vam je pametno da pištolj držite u pripravnosti. Kada završite sa njima, pokupite Green Herb ispred Dark Room -a i uđite u Dark Room. U sanduku ostavite dragulj koji ste maločas dobili (Red Jewel) i usput primetite zaključani ormarić (kako da ga otvorite, pogledajte u odeljku "Dodatak" na kraju rešenja. Izađite iz Dark Room-a i popnite se stepenicama na sprat. Trčite do kraja hodnika i primetićete tri statue. Dve manje guranjem pomerajte na označena masta na podu, ali tako da kada ih postavite one gledaju jedna u



drugu. Kada to učinite, velika statua u sredini će "ispustiti" dragulj koji vi treba da pokupite. Uđite na obližnja vrata i sredite tri zombija koja će vas napasti. Zatim uđite u kancelariju



STARS tima i pokupite Diary File, Unicorn Medallion, municiju za pištolj, pušku i health sprej. Sastanite se sa Claire i uputite se ponovo prema glavnom holu (main hall). Usput u sanduk odložite drugi dragulj i health.

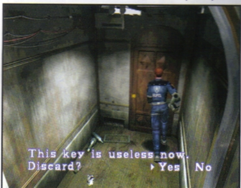




Stanite tačno ispred centralne statue u glavnom holu i iskoristite Unicorn Medallion kako biste dobili Precinct Key (Spade key - otvara vrata sa naznakom "spade"). Uputite se ponovo istim putem ka drugom spratu.
Usput svratite do zaključane prostorije koja se nalazi neposredno pored mesta na kome ste ubili Likera. Spade Key će otvoriti vrata, a vi sada treba da penjalicu sa sredine sobe odgurate u ćošak, popnete se na nju i uzmete Crank. Takođe, ne zaboravite da pokupite municiju i Ink Ribbon. Produžite do drugog sprata, tačnije do vrata koja se nalaze nešto malo posle STARS kancelarije. Kada ih otključate, igra će vam saopštiti da vam Spade key više ne treba i upitati vas da li ga odbacite.



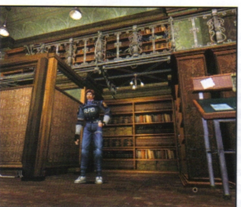
Vi uvek na ovo pitanje odgovorite sa DA, jer vam u suprotnom bespotrebni ključevi samo bezveze zauzimaju mesto. Iza vrata se nalaze četiri zombija. Pobijte ih i produžite ka jedinim dostupnim vratima (obratite pažnju na



zaključan sto pored vrata). Obreli ste se u biblioteci (Library). Popnite se uz stepenice i produžite na mala vrata. Nastavite pravo do prostorije sa velikim mehanizmom. Izpred rupe u zidu iskoristite Crank čime ćete spustiti drvene stepenice. Vratite se u biblioteku. Kada u nju



uđete, nastavite samo pravo i Leon će propasti kroz pod u tajnu prostoriju. Pritisnite crveno dugme na zidu i prođite kroz prolaz koji vam se otvorio. Primećujete da svaka polica sadrži taster? Potrebno je da na prve dve police gledano sa leva pritisnete taster jednom udesno i otvoriće vam se tajna pregrada. Pokupite Bishop Plug i izađite na velika dvokrilna vrata.



Drugi sprat glavnog hola čuvaju zombiji. Na sredini se nalaze merdevine za slučaj požara. Aktivirajte ih, ali još ne silazite dole. Umesto toga nastavite do malih vrata na istočnoj strani. Unutra se nalazi "sigurna soba" (i propratna muzika vam to govori) sa sandukom za



odlaganje predmeta iz invertara. U njega ostavite Bishop Plug, pročitajte sekretaričin dnevnik i pokupite Small Key. Vratite se do sobe iz koje ste prvi put ušli u biblioteku i upotrebite Small key na zaključanom stolu. Dobijene delove za pištolj iskombinujte sa vašim pištoljem i dobićete znatno jače, poluautomatsko oružije. Vratite se u sigurnu sobu na drugom spratu (onu u kojoj ste našli Small key). Kada u nju uđete produžite na vrata prekoputa. Ubite zombije i uđite na vrata u dnu hodnika. Našli ste se u ruiniranom hodniku. Nastavite pravo do leša policajca sa koga



možete pokupiti municiju. Napašće vas mutirane ptice koje i nisu veći problem za vaš Custom Gun. Nastavite do vrata na samom kraju hodnika koja će vas odvesti na krov. Na krovu uočite uzan prolaz levo od vrata i mesto sa natpisom "Warning". Sada otidite do požarnih stepenica na drugom kraju i spustite



se njima. Napašće vas nekoliko zombija koji se lako daju izbeći. Uđite u sobicu sa generatorom i iz nje pokupite Valve Handle, municiju i Ink Ribbon (avanturistima preporučujem da otvore vrata koja se nalaze pored kucaće mašine... Ko bude probao - shvatiće!). Vratite se na krov i na mestu sa "Warning" natpisom upotrebite Valve Handle kako biste ugasili zapaljeni helikopter. Sada se vratite do sigurne sobe kako biste odložili Valve Handle i uzeli dva crvena dragulja (Red Jewels).





Produžite ponovo do hodnika u kome se nalazi zapaljen helikopter. On je sada ugašen i vrata sa desne strane su vam postala dostupna. Uđite na njih i u susednoj prostoriji pokupite Diamond Presinct Key (ljubičast) i municiju za pušku. Na kraju prostorije ćete primetiti tri statue. U dve manje sa strane ubacite crvene dragulje i na srednjoj će vam se otvoriti tajna pregrada u kojoj se nalazi King Plug. Pokupite ga i ostavite u sanduku u sigurnoj sobi, a zatim se uputite ka hodniku u kome su vas napale ptice. Ovaj put uđite na prva vrata koja vas vode na balkon. Spustite se stepenicama dole, pokupite nekoliko green herbova i produžite na vrata. Sa leša policajca



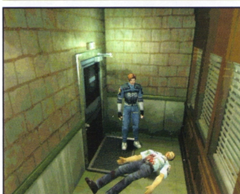
pokupite municiju i pobijte mnogobrojne zombije koji se u kancelariji nalaze. Tu možete pronaći Ink Ribbon, a zatim uđite u manju kancelariju sa sefom (kancelarija sa otvorenim vratima). Šifra za sef je 2-2-3-6. Uzmite mapu policijske stanice, municiju za pušku i uputite se ka velikim dvokrilnim vratima. Čekaonica u kojoj ste se obreli je prepuna zombija. Pre nego što produžite dalje budite sigurni da imate bar dva slota u invertaru slobodna. Idite



do kraja hodnika i uđite na vrata iza kojih vas čeka još zombija. Sredite ih i uđite na prva vrata sa desne strane. Pokupite sa stola Electric Cord, sa police Rook Plug i, ukoliko imate dovoljno mesta, pokupite i F-Aid sprej. Pripremite se za iznenađenje...









Kada se pobrinete za pomenuto iznenađenje, izađite iz sobe i uđite u susednu u kojoj možete pokupiti Small Key. Njega možete iskoristiti za otvaranje zaključane fioke u prvoj sigurnoj sobi koju ste u igri posetili (prva soba sa zapadne strane u prizemlju). Kada iz fioke pokupite municiju produžite kroz L hodnik, zatim kroz U hodnik i izađite u veliki hodnik sa stepenicama. Ovog puta se nemojte njima popeti već otidite do vrata u dnu hodnika i držite oružije u pripravnosti jer vas iza njih čeka puno zombija. Iz kaseta pokupite film i municiju. Film možete razviti u Dark Roomu, a zatim se vratite u ovu istu prostoriju i produžite na jedina preostala vrata. Naćićete se ponovo u demoliranoj kancelariji u kojoj ste



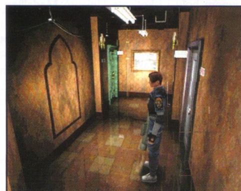
na početku razgovarali sa ranjenim policajcem. Pozdravite se sa starim prijateljem (...), pokupite municiju, Heart Presinct Key, pročitajte fajl koji se nalazi na stolu i izađite u Main Hall. Sada idite do velike kancelarije na istočnoj strani (kancelarija sa sefom) i pomoću

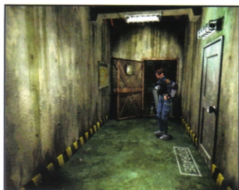


Heart Key-a otvorite jedina preostala vrata u toj prostoriji. Otidite do kraja hodnika i sa police pokupite municiju za pušku. Spustite se stepenicama do podruma policijske stanice.









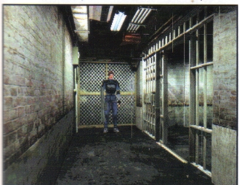
U podrumu se pazite mutiranih pasa koji lutaju okolo. Uđite na dvokrilna braon vrata sa zapadne strane (konsultujte mapu). Na polici ćete pronaći mapu podruma. Na mašini u ćošku redosled pomeranja ručica je sledeći -



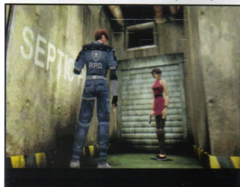
gore, gore, dole, dole, gore. Kada ovo uradite, proradiće card-key čitač na susednoj prostoriji, ali ga vi još uvek ne možete otvoriti jer nemate karticu. Zato produžite do garaže u kojoj ćete sresti Adu. Pomozite joj da pomeri kombi i uđite na novodobijena vrata. Idite do kraja hodnika i prođite kroz mrežasta vrata.



Sledi animacija u kojoj će vam Ben objasniti kako da pristupite kanalizaciji (preko koje treba da pobegnete iz grada). Sa police pokupite Manhole Opener, izađite iz sobe sa ćelijama i uđite u jedinu preostalu sobu (u njoj se nalaze kavezi sa psima). Na podu ćete uočiti šaht koji se može otvoriti pomoću



Manhole Openera. Spustite se dole i ubijte (ili eskivirajte) dva džinovska pauka i popnite se stepenicama na kraju hodnika. Na vrhu stepenica se nalazi hodnik. Prva vrata sa leve strane vas vode u sigurnu sobu. Ako vas je pauk otrovao, iskoristite Blue Herb koji ćete tu naći. Iz sanduka obavezno uzmite sve šahovske figure koje ste do sada skupili (Bishop, King i Rook) Produžite pravo do jedinih raspoloživih vrata. Na suprotnoj strani



prostorije u kojoj ste se našli se nalaze zaključana vrata i pored njih mehanizam u koji treba da ubacite šahovse figure. Zatim izađite na ista vrata kroz koja ste ušli i odgledajte animaciju sa Adom. Čim se sekvenca završi, ustanovićete da kontrolišete Adu. Sa njom otidite do jedinih raspoloživih vrata i naćićete se na otvorenom. Ubijte dva psa koja će vas napasti i produžite do prostorije koja se nalazi tačno na suprotnom kraju od vrata na koja ste

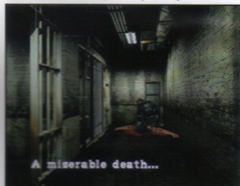


ušli (tačnije rečeno, izašli). Sa zida pokupite mapu kanalizacije i još uvek NE pritiskajte uočljivu polugu, već se pored nje stepenicama spustite dole. Uočićete tri sanduka koje treba poređati u liniju uza zid. Tek kada to učinite, vratite se gore i aktivirajte polugu koja će ispustiti vodu i od sanduka vam napraviti prolaz. Pređite preko njega, pokupite Club



Presinct Key (zeleni) i vratite se na mesto gde ste krenuli da igrate sa Adom (usput se, ako želite, možete kod mesta gde ste pobili pse, spustiti liftom kako biste pokupili municiju). U animaciji će Ada kroz ventilacioni otvor dobaciti Leonu Spade Key i municiju ukoliko ste je pokupili, posle čega vi ponovo nastavljate kontrolu nad Leonom.

Sa Leonom prvo pokupite ono što vam je Ada bacila, a zatim se kroz garažu uputite u hodnik podruma policijske stanice (tamo gde su vas napali psi). Otključajte i uđite u sobu za autopsije i iz ormana u ćošku pokupite Key Card. Sredite zombije koji će cas napasti i izađite. Malo se spustite niz hodnik do vrata kojima ste "uveli" struju. U čitač pored vrata ubacite karticu i ona će se otključati. Tu možete pokupiti dosta municije. U lokeru naspram vrata se nalaze automatska puška, kao i Back Pack koji vam proširuje invertar za



dva mesta. Imajte u vidu da za šta god da se opredelite, ono što ste ostavili ostaje Claire (sa kojom igrate u drugom scenariju). Ja vam savetujem da pokupite samo Back Pack, jer je po meni mašinka daleko potrebnija slabašnoj Claire nego Leonu. Sada izađite iz oružarnice i vratite se u prizemlje policijske stanice. Vrata neposredno iza stepenica se mogu otvoriti pomoću Club Key-a. Sa stola pored mrtvog policajca uzmite Magnum, pročitajte fajl i pokupite municiju iz ormarića, a zatim se uputite ka jedinoj prostoriji u policijskoj stanici u kojoj niste ranije bili (pogledajte mapu). Kada uđete u ovu prostoriju, zapalite peć u ćošku, a zatim ispritiskajte prekidače na statuama i to prvo na srednjoj, zatim na desnoj i



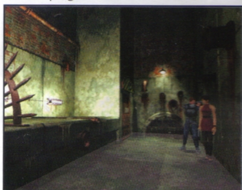
na kraju na levoj. Pokupite zupčanik (Golden Cog Wheel) koji će ispasti sa zida na drugom kraju sobe. Na stolu ćete primetiti film koji, ukoliko želite, možete razviti u Dark Room-u. Sada otidite do trećeg sprata (najviši sprat) do sobice sa velikim mehanizmom. Popnite se drvenim stepenicama gore i u mehanizam ubacite zupčanik. Pokupite poslednju figuru za šah (Knight) i spustite se ventilacijom do zatvora. Otidite do sobe sa ćelima i od Bena



uzmite Fajl. Zatim se uputite ka vratima pored kojih ste ubacivali šahovske figure. Baš kada



uđete u sobu u kojoj se nalazi pomenuto mehanizam, napašće vas prvi Boss. On je prilično lak - samo ga peglajte iz magnuma i puške sa distance i ubrzo će biti gotov. Kada ga sredite ubacite poslednju šahovsku figuru i uđite kroz novootključana vrata. Sledi animacaja sa Adom. Sada uđite na jedina prisutna vrata i produžite do sigurne sobe u kojoj možete sačuvati progres. (slike od 54 do 64)

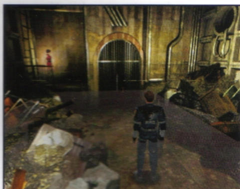


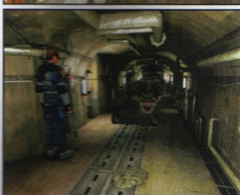




KANALIZACIJA (SEWERS)

U ovoj prostoriji ćete naći municiju za puštolj, kao i Fax fajl. Pomerite veliki orman i otkrićete skrivena vrata. Otvorite ih i spustite se merdevinama dole. Zapalite dve petroleumske lampe i pokupite municiju za magnum i pušku. Vratite se u sigurnu sobu, iz sanduka pokupite Valve Handle i liftom se sa Adom spustite dole. Posle kraće animacije, preuzimate kontrolu nad Adom. Pratite ženu u belom mantilu do merdevina. Kada se jednom





uz njih popnete BRZO pretrčite na drugi kraj kako vas ne bi napale bube. Spustite se dole. Posle sjajne animacije, pređite preko mosta i spustite se niz merdevine. Sada ponovo kontrolišete Leona. Izađite kroz vrata do kanala i



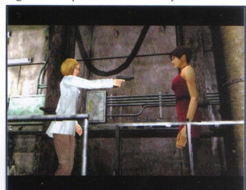
skrenite nalevo kako biste na samom kraju hodnika sa mrtvog vojnika uzeli Wolf Medal. Zatim se uputite ka suprotnoj strani kanala ka jedinim dostupnim vratima (usput se čuvajte



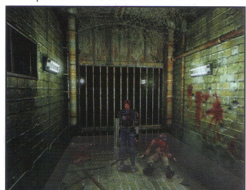
paukova). Kada uđete na pomenuta vrata čekaće vas još dva pauka. Sredite ih i u Clearance Identification Panel ubacite Wolf Medal, a zatim uđite na velika dvokrilna vrata. Ako su vas paukovi otrovali, dobro će vam poslužiti Blue herb koji se nalazi odmah pored vrata. Uputite se ka Panelu sa crvenim svetlom i izkoristite Valve Handle kako biste spustili most. Pređite preko njega, pokupite Green Herb i sačuvajte progres jer vas u susednoj prostoriji čeka novi Boss. Pre nego što uđete ponovo iskoristite Valve Handle kako biste vratili most na mesto. Sada uđite unutra i dugačkim hodnikom otidite do smetlišta. Dok budete prolazili tuda primetićete sa leve strane bocu sa plinom



pored koje se nalazi malo crveno svetlo. Kada vas džinovski aligator napadne vratite se do tog svetla i pritisnite taster koji će osloboditi



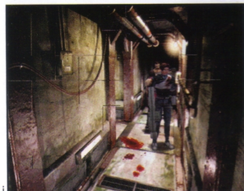
bocu. Kada je aligator zagrize dovoljna su samo dva tri hica da ga sredite. Sada ponovo idite do kraja hodnika kako biste se susreli sa Adom. Ona će vas previti, a zatim se popnite uz stepenice.



Pređite preko mosta i sa preminulog čuvara uzmite Eagle Madal i Fajl. Sada otidite do ventilatora i na označenom mestu pored njega upotrebite Valve Handle. Zajedno sa Adom prođite kroz ventilaciju i uputite se ka mestu gde ste iskoristili Wolf Medal. Usput se pobrinite za nekoliko zombija i u Clearance Identification Panel ubacite Eagle Medal. Mlaz vode će prestati što vam omogućuje da uđete na zarđala vrata. Nastavite da se krećete pravo dok ne dođete do žičare. Prvo sa desne strane uključite dovod struje, a zatim uđite u



kabinu. Dok se budete vozili napašće vas monstrum koga je dovoljno samo izbegavati (Ada će se pobrinuti za ostalo). Odmah na izlazu iz žičare se nalazi Flare Gun. Zapalite ga



i uočite ključ na podu nedaleko od vas (Weapon Box Key). Pokupite ga i produžite do kroz obližnja vrata. Ovde vas čeka dosta



zombija. Na prvom raskršću skrenite desno, jer sa na kraju tog hodnika nalazi Shotgun Custom Kit. Sada se okrenite i produžite do drugog kraja na kome se nalaze vrata. Kada prođete kroz njih naćićete se u veoma sličnom hodniku. Na jednom od njegovih krajeva se nalaze merdevine. Upotrebite ih i naćićete se



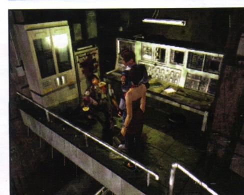
u još jednoj sigurnoj sobi. Preporučujem vam da sačuvate igru jer vas čeka još jedna borba sa Bossom. Pre nego što nastavite dalje, obavezno ostavite bar jedan slobodan slot u inventaru. Izađite napolje i uočićete voz na drugoj strani hangara. Uđite unutra kako biste pokupili ključ, a zatim izađite kako biste pomenuti ključ ubacili u obližnji slot na



komandnoj tabli. Sledi kraća animacija posle koje vam sledi borba sa Bossom. Izađite iz kabine i William će se prikazati u svoj svojoj odvratnosti. Šaržer-dva iz magnuma će ga smiriti, posle čega opet sledi animacija u kojoj Leon Adu odnosi u laboratorijsku sigurnu sobu. (slike od 74 do 86)





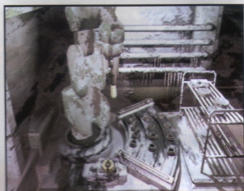


TAJNA AMBRELA LABORATORIJA (UMBRELLA SECRET LABORATORY)

Kada pokupite Magnum municiju sa stola i Shotgun Shells iz ormana, napustite sigurnu sobi u uđite u prostoriju označenu kao Main Shaft. Nastavite pravo do East Shafta (ovaj deo postrojenja ćete prepoznati po plavim oznakama). Nastavite pravo do prostorije sa zaleđenim vratima. Unutra sa police pokupite



Fuse Case i iskoristite ga ispred kompjutera. Pokupite novodobijeni Main Fuse, F-Aid sprej i vratite se u Main Shaft (tačnije do raskršća West i East Shaft-a). Na mehanizmu u sredini



iskoristite Main Fuse kako biste uključili struju u celoj laboratoriji. Sada se uputite ka West Shaft-u (obeležen je crvenim oznakama). Idite do prostorije na samom kraju hodnika u kojoj ćete pronaći municiju za pištolj, bacač plamena, fajl i zabelešku. Na kompjuteru uključite



Gas Sprinkler. Upotrebite upaljač ili bacač plamena da spržite biljku na zidu i prođite kroz otvor iz koga je ona virila. Napašće vas dva Likera. Kada ih pobijete iz ormana uzmite municiju za pušku, a sa stola Ink Ribbon.



Izađite iz sobe i produžite do velikih čeličnih vrata na drugom kraju hodnika. Pritisnite taster kako biste ih otvorili i uništite biljke koje će vas napasti. Sada produžite do vrata na kraju hodnika, zatim idite do ivice, spustite se merdevinama i uđite na vrata u dnu. Nastavite pravo prolazom i usput se čuvajte Likera. U suštini postoji samo jedan put kojim možete



.. idete, a na njemu se usput nalaze pisaća mašina i sanduk za predmete. Odmah pored sanduka se nalazi mapa. Nastavite do velikih metalnih vrata kako biste ušli u istraživački centar. Mala spoljna soba sadrži Weapon Box i Custom Magnum Kit. Mala soba vodi u veliku laboratoriju prepunu zombija.U zadnjem delu sobe se nalazi Lab Key Card. Uzmite ga i napustite laboratoriju. Sada krenite pravo napred. Iskoristite Lab Key Card kako biste ušli u prostoriju na kraju hodnika. Unutra se nalazi džinovski moljac koga nije teško srediti. Kada to učinite, priđite kompjuterskom terminalu u uglu, očistite ga od buba i upotrebite. Kao User name ukucajte GUEST. Zatim izađite i vratite se u laboratoriju na B4 nivou. Vratite se do East Shaft-a (podsećam - hodnici markirani plavom bojom) i na Control Panelu pokrenite sigurnosne prekidače. Vrata se sada neće otvoriti, nego tek kada i Claire u drugom scenariju takođe čekira ovaj Control Panel. Uđite na vrata koja se nalaze odmah pored uz pomoć Lab Key Card-a. Idite pravo i pazite se zombija. Pronađite prekidač i upalite svetlo. Pojaviće se još zombija. Pobijte ih i pokupite MO disk, sprej i municiju za magnum. Izađite iz prostorije i odgledajte animaciju sa Annettom Birkin. Kada ona ispusti G-virus, vi ga pokupite i posle signal za evakuaciju se uputite prema Main Shaft-u. Posle animacije se uputite ka B5 laboratoriji. U prolazu se čuvajte zombija i otidite do kompjuterskog terminala koji se nalazi pored ogromnih vrata. Iskoristite MO disk i produžite kroz prolaz. Idite pravo do lifta i pritisnite dugme. Pripremite se finalnu borbu sa Bossom. Ovo stvorenje porpima dva oblika i važno je samo da se što viđe krećete ne dozvoljavajući mu da vam priđe. Kada ga konačno pobedite uđite u lift, a potom samo produžite pravo i odgledajte animaciju.

Sada će se formirati Save slot za avanturu kroz kroju prolazite sa Claire. Tek kada i ovo završite igra če biti završena.

MISLITE DA STE ZAVRŠILI?

Avantura nije gotova! Da biste u potpunosti videli kraj potrebno je da završite i drugi scenario sa Claire. Sada ćete celu situaciju moći da vidite iz njene perspektive i plus mnogi od postupaka koje je Leon učinio ostavljaju posledice na drugi scenario. Da li je Leon uzeo machine gun? Da li je delimično otvorio Labs security door?

Ovo, plus nove zagonetke, bossovi i iznenađenja vas tek čekaju. Evo nekih osnovnih uputstava da se lakše snađete.

Claire svoju odiseju započinje na nepoznatim gradskim ulicama, ali će se veoma ubrzo naći u dobro poznatoj policijskoj stanici. Drugi scenario ima gotovo identične zagonetke kao i prvi sa tom razlikom što su predmeti često drugačije razmešteni. Prvi zadatak za Claire je da preko krova policijske stanice dođe do glavnog hola (Main Hall). Pored kompjuterskig terminala ćete pronaći bazuku koja poprilično olakšava stvari.

Takođe, Unicorn Medal se sada nalazi na balkonu glavnog hola na drugom spratu. Drugi stvar koju sa Claire treba da uradite jeste da pronađete Valve Crank koji se nalazi u Istočnoj kancelariji na prvom spratu. Kada se odatle budete vraćali doživećete veliko iznenađenje!!! Rećiću vam samo jedno - kada vas ovaj protivnik napadne - **BEŽITE!!!** Nastavljate dalje nabavljanjem Blue Key Card-a u sobi koja postaje pristupačna gašenjem požara. Odavde su stvari veoma slične onima iz prvog scenarija, mada postoje neke sitnije razlike. Claire tako ne skuplja šahovske figure, već nekakve ukrasne kamenove koji se skoro uvek nalaze tamo gde je Leon pronalazio figure. Claire takođe ima pristup i nekim prostorijama kojima Leon nije imao. Zaglavljena vrata kod srušenog helikoptera se mogu razneti plastičnim eksplozovom. Iza tih vrata se nalazi kancelarija šefa Ajronsa koji iza svog stola krije tajni prolaz. U podrumu policijske stanice, Claire ne ide u kanalizaciju kroz garažu, već kroz dvorište do koga se dolazi malim vratima na sasvim istočnoj strani podruma. Malih razlika ima i na samom kraju igre gde će vam u stilu prvog Residenta misteriozna figura u poslednjem trenutku dobaciti raketni lanser kojim ćete spržiti finalnog Bossa.

A ja sada idem da spavam..... daleko od svih tih zombijaaaah.......zzzzzzzzz........



POMAGAJTE DRUGOVI!

Na vaše mnogobrojne zahteve za ovom rubrikom, na kraju smo popustili! Posle pauze od nekoliko brojeva, vraćamo rubriku Pomagajte drugovi u časopis Bonus. Pišite nam na e-mail bonus@eunet.yu ili na adresu Bonus, Poštanski fah 32, 11050 Beograd 22. Nadamo se da će rubrika ponovo zaživeti. Uživajte!

CODE VERONICA



ĆAO! IMAM JEDNO PITANJE.
KAKO DA SEA WESKEROM U RE CODE VERONICA DOBITI OCENU A, KADA ON IMA SAMO NOZ, A ZOMBIJE JE SA TIM JAKO TESKO UBITI? IMA LI NEKI LAKSI NACIN SA NOZEM?

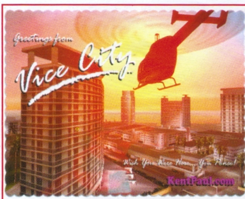
FF8

GDE TREBA ICI U IGRICI FF8 NA POCETKU 3. DISKA "BY AN INLET SOMEWHERE ON THE CENTRA CONTINENT" - GDE SE TO NALAZI?
DUBRAVAC IGOR MODRICA



GTA V.C. FANATIK

POMOZITE GTA V.C. FANATICI! OTVORIO SAM MALIBU, STUDIO, TAXI ITD. ALI POSLE MISIJE SA BAJKERIMA, KAD SAM PROVOZAO ROCK GRUPU NE OTVARAJU SE NOVE MISIJE! POMAGAJTE!



RZ BRZOTRZ

CAO BONUSE, RZ BRZOTRZ OVDE. SVE POHVALE ZA REDIZAJN I OPISE ALI VRATITE RUBRIKU @POMAGAJTE DRUGOVI@, KAO DA SU MI ZAVEZANE RUKE BEZ NJE.

GOGETA UBUL SUPER BABY!?



CAO KAKO IDE? MOGLI BISTE DA STAVITE NEKE SIFRE ZA DRAGON BALL Z FINAL BOUT PSX JAPANSKA VERZIJA, NPOR. KAKO DA BUDEM GOGETA UBUL SUPER BABY. HVALA.
ZOLT!

HITNO!

MOLIO BIH VAS AKO MI MOZETE POMOCI NAIME TREBA MI RESENJE, TRECEG I CETVRTOG DISKA IGRE FINAL FANTASY 8....I TO U NAJBRZEM MOGUCEM ROKU, AKO MI VI NEMOZETE POMOCI MOLIO BIH VAS DA MI KAZETE GDE TO MOGU NACI..

METAL GEAR SOLID

MOLIM VAS DA MI ODGOVORITE U KOM VAŠEM BROJU CASOPISA MOGU DA SAZNAM VIŠE O IGRICI: METAL GEAR SOLID, POŠTO SAM SE ZAGLAVIO U NIVOU TENK HANGAR I NE MOGU DA NASTAVIM DALJE POTRAGU ZA PREDSEDNIKOM. ODGOVOR POSLATI NA ADRESU: CENTROSPED@SEZAMPRO.YU

PIROMAN



IMAM JEDNO PITANJE ZA MAJSTORA ACU,U SYFON FILTERU 1 NE MOGU DA NADJEM EKSPLOZIV DA UNISTIM BOMBU I ZBOG TOGA REDOVNO GINEM,U PITANJU JE DRUGI NIVO.

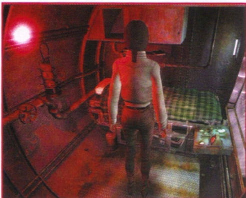
SOLDERS OF FORTUNE - NEĆE BITI!



KAKO DA "PREDJEM" HELIHOPTER U SOLDERS OF FORTUNE II DOUBLE FELIX NA ZGRADI U NEW YOURK.

SYBERIA

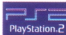
KAKO DA RESIM PROBLEM SA IGRACKAM (ROBOTIMA) U SYBERIA (NA POCETKU)
BCARAN@YUBC.NET
HVALA!!!!



INAČE...

VOLEO BIH DA MI NEKAKO POSALJETE RESENJE SILENT HILL 2 INACE STE SUPER I SAMO TAKO NASTAVITE.





PLAYSTATION 2

DARK ANGEL: VAMPIRE APOCALYPSE

Povećanje intelektualnih atributa: Ubaci COMPUTERS kao kod.
Povećanje istraživačkih atributa: Ubaci SOCCER kao kod.
Povećanje intelektualnih atributa: Ubaci COMPUTERS kao kod.
Povećanje sposobnosti: Ubaci MARTIALARTS kao kod.
Povećanje helth atributa: Ubaci MOUNTAINBIKING kao kod.



Pametno koristi oklop: Izbegni habanje metalnog štita u sukobu sa neprijateljima koji imaju dobar elektro napad (Undead). Umesto toga, nabavi Leather armor višeg nivoa da bi se zaštitio. Ni ne pomišljaj da ideš u niže regione Nekropolisa noseći metalni oklop (Plate or Chain).



Pronađi specijalne item-e: Postoji tri specijalna tipa item-a koji se mogu pronaći na posebnim mestima. Oni su korisni za trgovinu, potražnju ili kupovinu određene vrste oružija. Power Gem-ovi se mogu pronaći u Lost City-u, Ooze se može pronaći u Ancient Forest-u, a Necrystal se nalazi u Necropolis-u.

Korišćenje reagenata: U igri se mogu pronaći tri reagenta, koja pomažu Ani da poveća svoje specijalne sposobnosti. Može se pronaći po jedan na svakom od tri područija. Kada se pronađu, nose se u reagent spremište u svakom od tri grada.



Unutar Westhaven-a, postavi Potent Candle u Tome of Knowledge da bi dobio +1 na intelektu. Potent Candles se može pronaći u Necropolis-u.

Unutar Rygard-a, postavi Life Seed u Life Chalice da bi povećao za +1 Life Force. Life Seeds se nalazi u Ancient Forest-u.

U Hom-u, postavi komad Power Ore-a u zlatnu statuu da bi povećao Strength za +1. Power Ore se nalazi u Lost City-u.

DEVIL MAY CRY 2

Alternativni kostim za Dantea - Završi igru sa Danteom.

Alternativni kostim za Luciu - Završi igru sa Luciom.

Bloody Palace - Završi igru sa oba karaktera.

Danteov kostim iz Devil May Cry - Završi Dante Must Die mod.

Zla Lucia/Ljubičasta Lucia - Pobedi u Lucia Must Die modu.



Najteži mod - Završi igru sa oba karaktera, Danteom i Luciom.

Lucia/Dante Must Die Mod - Završi Dante i Lucia Hard mod.

Luciin drugi tajni kostim - Pobedi u Lucia's Hard modu.



Mod za selektovanje misija - Završi igru sa oba karaktera.

Otključaj Trish-a iz Devil May Cry - Pobedi u Danteovom Hard modu.

Misija 1:

Tajni nivo - Uđi na velika vrata desno od stuba gde se prvi put pojavljuje Puia [flying harpies] u prvoj misiji.

Idi kroz nivo dok ne naiđeš na zid sa licem. Pritisni O, i trebalo bi da uđeš u tajnu sobu.

Misija 2:

Skriveno područje - Uđi u jednu od soba sa kovčegom i kostima u njemu. Popni se na kovčeg i pritisni O. Ovo bi trebalo da te odvede u skrivenu prostoriju punu neprijatelja i ponekim Red Orbom.

Misija 7:

Tajni nivo - Pred sam kraj misije, pre nego što uđeš na vrata koja vode prema krovu, pritisni O ispred vrata sa leve strane.



Misija 16:

Sakriveno područije - U ovoj misiji naićićeš na sobu gde ćeš pronaći item nazvan Sacrilage. Uzmi ga da bi zaustavio energetske lopte koje dolaze ka tebi. Zatim na spratu ispod, na mestu direktno ispod balkona gde si pokupio item, nalazi se zid koji podseća na vrata. Pritisni O pravo od tog zida i otvoriće ti se nova, tajna prostorija.

Ultimate Devil Trigger - Da bi napravio Ultimate Devil Trigger u Sparda demon formi, pritisni L1 kada je Danteov life-bar nizak. Sparda forma je neverovatno jaka i nanosi veliku štetu.

Slow Motion Amulet piece - Slow Motion Amulet piece se nalazi na nivou posle Phantoma [arena nivo sa okom na sredini]. Na izlazu je vreća ili čaura na zemlji. Razbij je da bi je otvorio. U njoj se nalazi Amulet. Upotrebi ga i koristi Devil Trigger da bi video sve svoje komboe sa mačem usporeno, odnosno u slow motion-u.

DROME RACERS

Pobedi trku:- Pritisni Levo, Desno, Levo, Desno, Gore, Dole, Gore, Dole, ■, △, O u glavnom meniju. Zatim, pritisni L3 u toku trke da bi momentalno pobedio.

Sve staze u arkadnom modu:- Pritisni Levo, Desno, Levo, Desno, Gore, Dole, Gore, Dole,

△(2), X u glavnom meniju.



Šest automobila u modu trke za dva igrača:- Pritisni Levo, Desno, Levo, Desno, Gore, Dole, Gore, Dole, ■(2), X u glavnom meniju.

Wire frame ("žičani") mod:- Pritisni Levo, Desno, Levo, Desno, Gore, Dole, Gore, Dole, O(2), X u glavnom meniju.

Purpurna kiša:- Pritisni Levo, Desno, Levo, Desno, Gore, Dole, Gore, Dole, Gore, Dole, O(3) u glavnom meniju.

Krava:- Pritisni Levo, Desno, Levo, Desno, Gore, Dole, Gore, Dole, Gore, Dole, Gore, Dole, O(3) u glavnom meniju.

THE SIMS

Cheat meni i varanja: Da bi dobio meni za varanje, u glavnom meniju pritisni istovremeno sva četiri (R1, R2, L1, L2) tastera



Iz cheat menija možeš ubaciti sledeće šifre:

MIDAS - Otključava sve igre za dva igrača, sve zaključane objekte i sve zaključane skinove.

FREEALL - Čini da svi objekti koštaju 0 simoleana

PARTY M - Otključava Party Motel u modu za dva igrača

SIMS - Otključava "Play The Sims" mod bez prolaska kroz "Get a Life Dream House".

GOAPE - Besplatan "Monkey" sluga

Life Of Crime poziv - Spreči lopova da pobegne iz "Get A Life" moda da bi otključao "kriminalnu" putanju igre u svim modovima.

Uzmi 99,999 za 2 minute: - Uđi u "build" mod i napravi prav zid koliko god možeš dugačak. Zatim na obe strane zida stavi najskuplje tapete. Sada prodaj jednu stranu zida (kada pustiš ■, nastavi da ga pritiskaš iz početka), primetićeš da ti se novac povećava za oko 340 dolara svaki put kada pritisneš ■. Sada možeš imati 99,999 dolara.



Zadobijanje "zabavnih" i social nivoa: - Preskoči posao svakog drugog dana do tačke kada te pozivaju na razgovor, ali ne dobijaš otkaz. Kada si kod kuće, pozovi prijatelje i igraj bilijar ili druge društvene igre.

Otključavanje moda za dva igrača:

Na početnom ekranu pritisni R1, R2, L1, L2 u isto vreme da bi dobio cheat meni.
Ukucaj MIDAS i pritisni "done".
Pokreni "Get A Life" mod.
Uđi u "Hot Tub" sa devojkom.
Pritisni "Start"
Izaberi "Quit"
Izaberi "Just Quit"
Sada je otključan mod za dva igrača.

Skriveni objekti i modovi:- Radeći navedene stvari, možeš otključati objekte:

Aroma Machine: Kada prvi put uspešno napraviš ručak.
Chairmaster Vanity Table: Popravi televizor nakon što ga Morn polomi u prvom poglavlju (Chapter 1).
Elektronski kontrolni sistem za insekte: Nadogradi cenu kuće u drugom poglavlju (Chapter 2).
Domar: Popravi sve u kući u drugom poglavlju (Chapter 2).
Služavka (devojka): Očisti i pospremi celu kuću drugom poglavlju (Chapter 2).
Motel u modu za dva igrača: Napravi razuzdanu žurku u trećem poglavlju (Chapter 3)
Muzej u modu za dva igrača: Pozajmi 800 Simoleona od Mom-a u prvom poglavlju (Chapter 1)



Perspiraction Executive Treadmill: Nađi posao u prvom poglavlju (Chapter 1)
Strip Poker Table: Dođi do unapređenja u poslu (nivo 4) u trećem poglavlju (Chapter 3)
Teppan'Yaki Table: Dođi do unapređenja u poslu (nivo 3) u drugom poglavlju (Chapter 2)
Vanity Mirror: Popravi televizor nakon što ga Morn polomi.

Laki "skill"-ovi - Isteraj porodicu iz kuće. Kada se ovo dogodi, njihovo raspoloženje će naglo skočiti kada se iseliš iz kuće. Kada uđeš u kuću, studiraj, radi itd..

Zadržavanje dece kod kuće da ne idu u školu: Ukoliko ne želiš da ti dete ide svaki čas na autobus zbog škole, postavi dete na sred puta gde autobus čeka decu. Autobus se neće pojaviti i dete neće otići u školu.

Zadržavanje gostiju i poboljšavanje tvog socijalnog statusa:- Napravi žurku. Kada ti pristignu gosti, uvedi ih u kuću. Pauziraj igru i uđi u "build" mod. Gde god su vrata za izlaz zameni ih sa zidom. Vrati se nazad u igru. Pošto gosti ne mogu da izađu iz kuće, nastaće luda žurka. Sada možeš razgovarati sa bilo kim o čemu hoćeš i oni neće otići, eventualno ćeš se sa nekim i smuvati. Takođe možeš kupiti i par kreveta ukoliko se neko umori.



"Brže" presvlačenje:- Kada Sim počne da se presvlači, pauziraj igru sa L1. Za to vreme će se Sim presvući, a igra će biti "zamrznuta".

Brže postavljanje tapeta i tepiha:- Drži L1 i R1 i pritisni ■ u isto vreme.

Vanzemaljska otmica - Kupi teleskop i dugo ga koristi. Tvoj Sim će biti otet i nestaće. Nakon par sati će se vratiti sa drugačijim karakteristikama (stats).

MINORITY REPORT

Otkucaj sledeće šifre u code meniju:-

Code - Efekat
MRJUAREZ - Uzmi svu municiju
LRGARMS - Nepobedivost
BUTTERUP - Više Health-a
STRAPPED - Uzmi sva oružija
QUITER - Preskakanje nivoa
BOUNZMEN - Bouncy Men
PASSKEY - Uklanjanje svih sa nivoa
SCARYCLOWN - Uzimanje Clown Heroja
SUPERJOHN - Uzimanje SuperJohn Heroja
GNRLINFANTRY - Uzimanje GI John Heroja
WEIGHTGAIN - Uzimanje Nara Heroja
HAIRLOSS - Uzimanje Nikki Heroja
BIGLIPS - Uzimanje Moseley Heroja
JAILBREAK - Uzimanje Convict Heroja
MRROBOTO - Uzimanje Robot Heroja
IAMSODEAD - Uzimanje Zombi Heroja
HISSSS - Uzimanje Lizard Heroja
STYLIN - Dramatičan završetak

CLUTZ - Pravljenje zbrke na mestu
SPINACH - Max Damage
WIMP - Završna scena
STEELUP - Uzimanje štita
CLUMSY - Uzimanje Rag lutke
DIRECTOR - Otkljušavanje svih filmova
NINJA - Otključavanje svih kombo-a
SLUGGER - Uzimanje Baseball palice
MAXIMUMHURT - Otključavanje Pain Arena



FPSSTYLE - Uzimanje "slobodnih meta"
SKETCHPAD - Otključavanje Concept Art-a

STAR WARS: BOUNTY HUNTER

Ubaci jednu od šifara da bi otključao sledeće opcije varanja:



Chapter 1 ~.~ **SEEHOWTHEYRUN**.
Chapter 2 ~.~ **CITYPLANET**.
Chapter 3 ~.~ **LOCKDOWN**.
Chapter 4 ~.~ **DUGSOPLENTY**.
Chapter 5 ~.~ **BANTHAPOODOO**.
Chapter 6 ~.~ **MANDALORIANWAY**.
Mission 1 ~.~ **BEAST PIT**.
Mission 2 ~.~ **GIMMEMYJETPACK**.
Mission 3 ~.~ **CONVEYORAMA**.
Mission 4 ~.~ **BIGCITYNIGHTS**.
Mission 5 ~.~ **IEATNERFMEAT**.
Mission 6 ~.~ **VOTE4TRELL**.
Mission 7 ~.~ **LOCKUP**.
Mission 8 ~.~ **WHAT A RIOT**.
Mission 9 ~.~ **SHAFTED**.
Mission 10 ~.~ **BIGMOSQUITOS**.
Mission 11 ~.~ **ONEDEADDUG**.
Mission 12 ~.~ **WISHIHADMYSHIP**.
Mission 13 ~.~ **MOSGAMOS**.
Mission 14 ~.~ **TUSKENS R US**.
Mission 15 ~.~ BIG BAD DRAGON.
Mission 16 ~.~ **MONTROSSISBAD**.
Mission 17 ~.~ **VOSAISBADDER**.
Mission 18 ~.~ **JANGOISBADDEST**.
Concept art ~.~ **R ARTISTS ROCK**.
TGC Cards ~.~ **GO FISH**.

007: NIGHTFIRE

Ukucaj jednu od sledećih kodova u "Code Screen"-u



Efekat - Kod za varanje:

Assassination Mod: SCOPE
Baron Samedi za Multiplayer: VOODOO
Christmas Jones za Multiplayer: NUCLEAR
Countdown Nivo: BLASTOFF
Demolition Mod: TNT
Equinox Nivo: VACUUM
Explosive Scenario: BOOM
Faster Laser: PHOTON
Goldeneye Strike: Orbit
Goldfinger za Multiplayer: MIDAS
Jaws za Multiplayer: DENTAL
Veći šaržer za Snajpersku pušku: MAGAZINE
Max Zorin: BLIMP
Miss Galore za Multiplayer: CIRCUS
Oddjob za Multiplayer: BOWLER
Odabir nivo: PASSPORT
Protect Mod: GUARDIAN
SCARAMANGA za MP: ASSASSIN
Jači prigušivač: SLEEPY
Timski Koth Mod: TEAMWORK
Tuxedo za Multiplayer: BLACKTIE
Uplink Mod: TRANSMIT
Otključaj Sniper Level: MELTDOWN
Otključaj Golden Gun: TARGET
Otključaj Golden P2K: Q LAB (mora biti ukucano sa razmakom)
Xenia za Multiplayer: JANUS
Otključaj Renard za MP: HEADCASE

MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE

Fatalities: Fataliti mogu biti urađeni sa bilo kog dela ekrana. Napomena: Pritisni "stance change" taster u "Finish Him/Her" ekranu da bi promenio svoj "fatality stance", ili ćeš sam morati da otkrivaš razdaljine za svaki fataliti.



Bo Rai Cho [Belly Flop]:
- Pritisni Od, Od, Od protivnika, Dole, ○

Cyrax [Smasher]:
- Pritisni Ka, Ka protivniku, Gore, △

Drahmin [Iron Bash]:
- Pritisni Od, Ka, Ka, Dole, ✕

Frost [Freeze Shatter]:
- Pritisni Ka, Od, Gore, Dole, ■

Hsu Hao [Laser Slice]:
- Pritisni Ka, Od, Dole, Dole, △

Jax [Head Stomp]:
- Pritisni Dole, Ka, Ka, Dole, △



Johnny Cage [Brain Ripper]:
- Pritisni Od, Ka, Ka, Dole, △

Kano [Heart Grab]:
- Pritisni Ka, Gore, Gore, Dole, ■

Kenshi [ETelekinetic Crush]:
- Pritisni Ka, Od, Ka, Dole, ✕

Kitana [Kiss of Doom]:
- Pritisni Dole, Gore, Ka, Ka, △

Kung Lao [Hat Throw]:
- Pritisni Dole, Gore, Od, ✕



Li Mei [Crush Kick]:
- Pritisni Ka, Ka, Dole, Ka, ○

Mavado [Kick Thrust]:
- Pritisni Od, Od, Gore, Gore, ■

Nitara [Blood Thirst]:
- Pritisni Gore, Gore, Ka, ■

Quan Chi [Neck Stretch]:
- Pritisni Od, Od, Ka, Od, ✕

Raiden [Electrocution]:
- Pritisni Od, Ka, Ka, Ka, ✕

Reptile [Acid Shower]:
- Pritisni Gore, Gore, Gore, Ka, ✕



Scorpion [Spear]:
- Pritisni Od, Od, Dole, Od +O

Shang Tsung [Soul Steal]:
- Pritisni Gore, Dole, Gore, Dole, △

Sonya [Kiss]:
- Pritisni Od, Ka, Ka, Dole, △



Sub Zero [Spine Rip]:
- Pritisni Od, Ka, Ka, Dole, X

Blaze i Mokap: - Pobedi u svih 218 misija u Konquest modu i otključaćeš Blaze-a i Mokap-a. Da bi izabrao Blaze-a, označi Raiden-a u ekranu za odabir karaktera i pritisni X ili pritisni Dole. Da bi odabrao Mokap-a, označi Cyrax-a u ekranu za odabir karaktera i pritisni X ili pritisni Dole.

Raiden:- Otvori FN Krypt prvo da bi dobio 1800 od 3300 koliko je potrebno, pre nego što otvoriš XG Krypt da bi otključao Raiden-a.

Stage Select [VS. Mod]:- Da bi bio u mogućnosti da odabereš nivo na kojem ćeš se boriti, pritisni L2 pre nego što bilo koji igrač odabere borca. Zatim pritisni Levo ili Desno da bi izabrao nivo.

Alternativni kostimi: - Nakon otključavanja kostima u Krypt-u, pritisni Start u ekranu za odabir karaktera da bi pristupio novim kostimima.



Background FMV sekvence: - Pritisni △ u glavnom meniju i "filmski" ekran će se pojaviti. Biće prikazana uvodna priča u igru.

Otključavanje karaktera:

Kovčeg, vrednosti i značenje sadržine:

Cyrax [3003 Platinum Koins] ~.~ CN
Drahmin [6500 Sapphire Koins] ~.~ UR
Frost [208 Ruby Koins] ~.~ IV
Hsu Hao [3317 Jade Koins] ~.~ MW
Jax [3780 Ruby Koins] ~.~ SA
Kitana [2931 Sapphire] ~.~ KI
Nitara [4022 Gold Koins] ~.~ TI
Raiden [3116 Jade Koins] ~.~ XG
Reptile [3822 Gold Koins] ~.~ LL

I to nije sve:

AA Quan Chi 1556 Gold Koins
AB Kung Lao Sketch 186 Gold Koins
AC Li Mei 424 Platinum Koins
AE MK2 Cabinet Security Panels 118 Onyx Koins
AF RO: Rip Off!!! 313 Platinum Koins
AG Deadly Alliance is Born 258 Sapphire Koins
AH Shang Tsung Sketch 66 Gold Koins
AI Quan Chi's Tattoos 277 Onyx Koins
AJ 38 Gold Koins 26 Jade Koins
AK Moloch Promo Render 432 Gold Koins
AL Shang Tsung's Palace 287 Ruby Koins
AM Mavado Coat Concepts 192 Platinum Koins
AN PD: Pay Day!!! 52 Gold Koins
AP Quan Chi's Throne 154 Onyx Koins
AQ Scorpion Concept Sketch 226 Ruby Koins
AR Alternate Outfit: Nitara 2206 Jade Koins
AS Palace Exterior Sketch 66 Jade Koins
AT Swamplands Sketch 269 Ruby Koins
AU Shang Tsung 463 Gold Koins
AV Senate of the Elder Gods Test 497 Ruby Koins
AW 88 Ruby Koins 76 Gold Koins
AX Quan Chi's Inner Sanctum 337 Gold Koins



AY Concept Characters 258 Platinum Koins
BA Lin Kuei Temple Concept 264 Onyx Koins
BF 120 Jade Koins 263 Platinum Koins
BH Ultimate MK3 Arcade Marquee 116 Jade Koins
BI Sonya Concept Sletch 167 Jade Koins
BJ Ghost Ship 178 Platinum Koins
BK Drum Arena Details 136 Sapphire Koins
BL Portal Sphere 145 Jade Koins
BM Character Concepts 207 Onyx Koins
BN The Grid: Guest Stars 720 Onyx Koins
BO The Grid: Noob Saibot 305 Platinum Koins
BP The Grid: MK Ninjas 426 Gold Koins
BQ Alternate Outfit: Kitana 1327 Gold Koins
BR Hint: FK: Fly Killer 451 Onyx Koins
BS Mavado Sketches 253 Sapphire Koins
BT Blood Energy Drink 291 Sapphire Koins
BZ MK4: Sonya and Tanya 381 Platinum Koins
CA Shang Tsung's Palace Sketch 218 Onyx Koins
CB Octo Garden Sketch 252 Sapphire Koins
CC Book of Destiny 376 Jade Koins
CF Female Character Concepts 268 Onyx Koins
CM House of Pekara Concept 244 Gold Koins
CN Secret Character: Cyrax 3003 Platinum Koins
CO Kano's Cereal 192 Ruby Koins
CP Carlos Pesina 172 Ruby Koins
CR Raiden Sketch 294 Platinum Koins
CS 143 Ruby Koins 89 Sapphire Koins
CU Swamplands Sketch 257 Sapphire Koins
CV 71 Jade Koins 121 Sapphire Koins
CX Scorpion Goes Back to Hell 203 Gold Koins



CY Soul Cage Concept 116 Ruby Koins
DC MK3: Kung Lao vs Jax 838 Onyx Koins
DD Lifeguard Sonya 355 Gold Koins
DG Sonya Blade 57 Jade Koins
DH Shokan Warriors 199 Gold Koins
DI Quan Chi on the Sax 254 Sapphire Koins
DK Alternate Outfit: Johhny Cage 1460 Ruby Koins
DL Scorpion Cloth Test 230 Platinum Koins
DM Acid Bath 428 Onyx Koins
DN 18 Jade Koins 234 Sapphire Koins
DQ Hint: SF: Smelly Feet 656 Platinum Koins
DR Mavado Sketches 273 Sapphire Koins
DS Secret Arena: Nethership 1472 Ruby Koins
DT Li Mei Sketch 332 Ruby Koins
DU MK3 Behind the Scenes 368 Onyx Koins
DY Hint: SS: Sword Sale 94 Gold Koins
EA The Lost Tomb 258 Sapphire Koins
EB Ed Boon 237 Ruby Koins
EH Reptile Sketch 253 Onyx Koins
EI Action Figures 512 Sapphire Koins
EJ Action Figures 547 Jade Koins
EK Action Figures 424 Ruby Koins
EL Action Figures 434 Platinum Koins
EM Action Figures 405 Gold Koins
EN Action Figures 246 Onyx Koins



EO Action Figures 289 Sapphire Koins
EP Action Figures 166 Jade Koins
EQ Action Figure Vehicles 256 Sapphire Koins
ER Bo' Rai Cho 527 Platinum Koins
ET Quan Chi's Face Texture 86 Onyx Koins
EW Quan Chi's Chest Armor 286 Platinum Koins
EY Cyrax Sketch 254 Platinum
EZ Blood Stone Mine Concept 412 Platinum
FA Cyrax Test Render 263 Gold Koins
FB A Long Time Ago (Smash TV) 248 Ruby Koins
FC A Softer Side to Cyrax 310 Sapphire Koins
FE Li Mei Sketch 242 Gold Koins
FF MK1: Sub-Zero vs. Scorpion 1199 Gold

Koins
FG Dragonfly Concept Render 291 Gold Koins
HM Bank Interior Sketch 217 Onyx Koins
HN Lung Hai Temple Sketch 382 Jade Koins
HO Scorpion Preliminary Model 402 Jade Koins



HP Secret Arena: House of Pekara 2093 Onyx Koins
HQ Sektor's Helmet 192 Onyx Koins
HR Konquest Mode Concepts 187 Jade Koins
IB Forest Sketch 275 Platinum Koins
IC MK Rock 'Em Sock 'Em 326 Platinum Koins
ID Sub-Zero's Coffee Mug 340 Jade Koins
IE 32 Pack of Adult Diapers 653 Sapphire Koins
IF River Front Concept 195 Ruby Koins
IG Lava Shrine Exterior Concept 208 Gold Koins
IH Hint: IV: Icy Vixen 567 Jade Koins
II Secret Arena: Lava Shrine 1843 Gold Koins
IJ Quan Chi's Amulet 314 Ruby Koins
IK Lava Shrine Priests 503 Platinum Koins
IL Hint: DK: Dressed to Kill 207 Gold Koins
IM Church Concept 227 Gold Koins
IN 57 Gold Koins 37 Sapphire Koins
IO Hint: PH: Phat! 244 Onyx Koins
IP Halloween Masks 257 Onyx Koins
IQ Fortress Exterior Sketches 257 Gold Koins
IR 91 Sapphire Koins 55 Jade Koins
IS Sub-Zero's Blade 244 Ruby Koins
IT Character Concepts 269 Ruby Koins
IU Dairou Sketch 342 Jade Koins
IV Secret Character: Frost 208 Ruby Koins

Zbog ograničenog prostora u časopisu, nismo u mogućnosti da vam damo ceo spisak, jer bi zauzeo oko 5 strana (do slova ZZ). Hvala vam na razumevanju.



MALI OGLASI

Ako želite da menjate vaše igre, konzole ili dodatke, mali oglasi su za vas besplatni. Oni koji žele da nešto kupe, prodaju ili iznajmljuju, mogu se obratiti marketingu časopisa "Bonus"

Prodajem PSOne sa kompletnom opremom, Dual Shock originali, dva komada i 20 igrica. Cena 175 EUR.
064/2230858 Mica

Razmenjujemo diskove i kertridže za sve konzole i kompjutere.
032/826 - 038 Predrag

Prodajem PSOne, sa konvertorom, memo, 2 Dual Shocka originalna, dosta igrica, 110 eura.
064/ 820-28-18

Menjam CD-ove za PSX i PS2, Amiga igre, Dreamcast, kao i DVD filmove.
027/ 62 156
063/ 85 89 130 Žarko

Razmenjujem diskove i kertridže za sve konzole i kompjutere.
032/ 826 038

MATRIX: RELOADED

Premijera: 17 i 18 maj, 2003.

Uloge:	Kianu Rivs, Lorens Fishburn, Keri-En Mos i Hugo Viving
	Dada Pinket Smit, Harold Perino, Hari Leniks, Monika Beluchi,
Režija:	Larry and Andy Wachowski
Premijera:	Sava centar 17. I 18. maj.2003

Matrix Reloaded je nastavak priče o hakeru po imenu Neo, koji saznaje da je njegova realnost prosta kompjuterska simulacija koju su stvorile mašine da bi porobile ljudsku rasu. Neo otkriva da je on Izabrani, Mesija čija je sudbina da spašava svet. "Reloaded" počinje scenom kojom se završava prvi deo. Mašine su u prednosti: saznale su gde se nalazi Zion, poslednji ljudski grad smešten blizu zemljinog jezgra. Praćenje Kimejkera je jedina nada za ljude. Njega čuvaju dvojica zlikovaca poznatih kao Blizanci, zastrašujući par. Tokom puta, srećemo Najob (Dada Pinket Smit), bivšu Morfeusovu ljubavnicu, i Persefonu (Monika Belući) sumnjivu zavodnicu koja pokušava da zavede Nea. Otkrićemo da nije ceo svet mašina zao, da su moćne mašine nadmašene novim, okrutnijim modelima i da ove ostale nisu srećne zbog toga. I naravno, ponovo ćemo se uhvatiti u koštac sa omiljenom mašinom, agentom Smitom, koji je naučio da se ponaša kao virus.

O PRODUKCIJI

Kianu Rivs, Lorens Fišburn, Keri-En Mos i Hugo Viving ponavljaju svoje uloge iz Matriksa, akcionog trilera koji je osvojio 4 Oskara i ostvario najbolji boksofis u istoriji Warner Bros. Pictures - preko 460 miliona dolara širom sveta - i bio je prvo DVD izdanje koje se prodalo u preko milion primeraka. Ekipi su se pridružili: Dada Pinket Smit, Harold Perino, Hari Leniks, Monika Belući, Nona Gej i braća blizanci i priznati karate eksperti Nil i Adrijan Rejment. Nastavci Reloaded i Revolutions su snimani u Australiji tokom 2001/2002. godine, ekipa je na snimanju provela preko 270 dana. Producent Džoel Silver kaže da su pred ekipu postavljeni veliki zahtevi, tako da su i akcija i vizuelni efekti bolji u odnosu na prvi deo. Svoj rad na filmu ponovili su; oskarovac Džon Geta, supervizor za vizuelne efekte, kao i i supervizor za specijalne efekte Stive Kortli; direktor fotografije Bil Poup; scenograf Oven Paterson; dobitnik Oskara, montažer Zek Stenberg; kostimograf Kim Baret; dobitnik Oskara, snimatelj zvuka Dejvid Li; i stručnjak za borbe Juen Vo Ping. Evolucija samog zapleta otišla je dalje od jednostavne ideje o svetu koji nije u potpunosti onakav kakvim ga poznajemo, do naučno-fantastičnih avantura poslednje generacije koji se bave ispitivanjem postojanja Boga i koji nam daju šire poimanje Univerzuma. Kianu Rivs kaže da su borilački zahtevi u nastavcima bili veći tako da su glumci bili podvrgnuti napornim treninzima. "Svako od nas je prolazio kroz specifični trening neke borilačke veštine. Imao sam tu sreću da u životu steknem crni pojas u Te Kvon Dou, ali sam svakodnevno provodio sate i sate na treninzima za sticanje snage i izdržljivosti i tako puna dva meseca pre početka snimanja. Bili smo odlično spremljeni za sve te scene borbi.

Treći nastavak, "Revolutions", biće prikazan na jesen 2003. godine; predstavlja spoljni rat između ljudi i mašina. Za razliku od "Reloaded", radnja trećeg dela se dešava uglavnom van Matriksa i to na ruinama budućeg stvarnog sveta. Silver obećava vrhunsku borbu koju nikada do sada nismo videli: sedamnaestominutna scena koja sama košta dve trećine budžeta prvog dela (koštao je "samo" $65 miliona).

PCW SATLINK



Ime proizvoda:	PCW SatLink
Cena:	$220.00
Dizajn:	8
Prakticnost:	10
Cena/kvalitet:	10
Ocena:	95%

Zamislite da ponesete kompletnu kancelariju sa sobom, odete gde god poželite a i dalje imate potpuni kontakt sa civilizacijom. Zamislite da možete da šaljete e-mail, telefonske pozive, fotografije, faxove, podatke, programe po celom svetu i to bez dodatnog napajanja. PCW-SatLink vam donosi sve ovo, a i mnogo više, u dve ultra lake torbe. Nikada ranije niste mogli da po sjajnoj ceni dobijete ovako kompleksan i praktičan mobilni proizvod.
PCW-SatLink je nastao u saradnji EER System-sa i NEC-a, vodećih kompanija za komunikaciju.
Možete slati faxove, podatke, fotografije i telefonske pozive putem lokalnih telefonskih linija. Ako ovo ne radi, pređite na ugrađeni mobilni telefon. Ako i ovo ne radi, uspeće sa INMARSAT satelitskim linkom! Gde god da ste, možete komunicirati!
PCW-SatLink ima visokokvalitetan laserski štampač u sebi ako vam zatreba neka papirologija na licu mesta. Takođe, ugrađen je i GPS sistem (Global Positioning System) koji sve vreme prati vašu poziciju u odnosu na geografsku širinu i dižinu (ovaj sistem se koristi već neko vreme i u automobilskoj industriji). Naravno tu se nalaze i procesor, memorija, mobilni hard-disk, portovi kao i naravno displej. Dodaci su: digitalna kamera za slanje fotografija, A4 skener koji radi i kao fotokopir aparat, mikrofon za zapis zvuka, kao i mala web kamera.
Ovaj suludo dobar proizvod već koriste - timovi za hitne slučajeve, vojno i vladino osoblje, naftne i rudarske kompanije, policijski timovi, timovi za istraživanja prirode, reporteri, naučnici itd.

ELECTRONIC MESSAGE BILLBOARD TE 349



Ime proizvoda:	Electronic Billboard
Cena:	$ 100.99
Dizajn:	8
Prakticnost:	7
Cena/kvalitet:	8
Ocena:	87%

Ako ste zaboravni ili imate zaboravne kolege ili zaposlene, nabavite ovu praktičnu napravu i rešite se zaboravnosti. Ovaj stoni bilbord za poruke se već duže vreme koristi u poštama, na stanicama, javnim mestima i raznim firmama. Sada možete imati i model za ličnu upotrebu. Za samo 100$ (što je izuzetno niska cena u odnosu na prošlu godinu) možete posedovati ovaj neophodan dodatak za vaš posao ili dom. Možete poželeti nekome srećan rođendan, novu godinu ili godišnjicu. Moguće je sačuvati do 60 poruka koje će se vrteti po vašoj želji. Tastatura koja je ugrađena u sam uređaj je sjajno koncipirana i omogućava lako korišćenje. Takođe je moguće koristiti razne simbole i brojeve, a postoji i interni program za pravljenje jednostavnih animacija (Pac-man koji jede poruku, slova koja se tope itd.). Uključuje se u standardni šteker za struju ili može raditi na baterije. Može se raspakovati u stonu varijantu ili može biti okačen na zid. Veoma lagan i stabilno dizajniran, ima garanciju od 2 godine. Ovakav proizvod bi definitivno osvežio svaku poslovnu prostoriju ili radni deo vašeg doma.

TOYS FOR BOYS, GADGETS FOR GIRLS

DOGAĐAJ U SAN FRANCISKU



Da se popularnost sitne tehnologije, čudnih napravica i igračaka povećava, dokazuje i događaj koji se odigrao u Grand Hyatt hotelu u San Francisku pod nazivom "Toys for Boys, Gadgets for Girls". Tema je, kao što pretpostavljate, bila upravo sitna, visokokvalitetna tehnologija u službi običnog građanina. Četiri glavna govornika bile su poznate ličnosti iz sveta tehnologije poput: Stewart-a Alsop-a, glavnog direktora New Enterprise Associates-a (učestvovali su u proizvodnji Necoro robota-mačke, opisane u prošlom broju Bonus-a), Andy-a Rubin-a, direktora odseka za razvoj marketinga iz poznate firme Danger, zatim Joe-a Sipher-a, predsednika kompanije Handspring (napravili su jedne od prvih naočara za noćno osmatranje) i Ed-a Suwanjindar-a, menadžera proizvodnje iz svima poznatog Microsoft-a.
Teme koje su obrađene na ovom skupu su bile: mobilna tehnologija, razvoj mobilnih konzola (Nokia Ngage, GBA SP), kućna zabava (predstavljeno je mnoštvo proizvoda, od robota-igračaka do kućnog automata za sladoled) i minijaturizacija proizvoda. Kao finale večeri, svaki od govornika je govorio (uz propratne slajdove i skice) o očekivanjima za naredni period rada.

Datum: 5 mart, 2003
Lokacija: Grand Hyatt San Francisco na Union Square-u.



PLAYSTATION 2 TOP 10

1 PRIMAL



2 APE ESCAPE 2



3 ONIMUSHA 3



4	The Gateway
5	007: Nightfire
6	Rayman 3
7	Mortal Kombat: Deadly Alliance
8	Devil May Cry 2
9	ISS Pro Evolution 3
10	Xenosaga

TOP 10 REDAKCIJE

bonus



1 APE ESCAPE 2



2 PRIMAL



3 RAYMAN 3

4	Metroid Prime GC
5	Tenchu 3 PS2
6	Apex XB
7	Zone of Enders PS2
8	Devil May Cry 2 PS2
9	Dark Cloud PS2
10	GTA Vice City PS2



PLAYSTATION TOP 10

1 WINNING 11 CALCIO



2 PINK PANTHER



3 CT SPECIAL FOCRES



4	Harry Potter 2
5	Fifa 2003
6	Lone Wolf
7	Super Bubble Bobble
8	SPEC OPS
9	Treasure Hunt
10	NBA Live 2003

BEOSOFT TOP 10





1 METROID PRIME GC



2 RAYMAN 3 GBA



3 APE ESCAPE 2 PS2

4	This is football PS2
5	James Bond: Nightfire GC
6	ISS 3 PS2
7	GTA Vice City PS2
8	TENCHU 3 PS2
9	Super Bubble Bobble PSX
10	CT Special Forces PSX

ZABAVA POČINJE SA PROLEĆEM

SONY PLAYSTATION 2

SVE U JEDNOM!

1. Igrajte najbolje igre
2. Gledajte DVD filmove
3. Slušajte muziku sa Audio CD-ova



Najprodavanija konzola nove generacije

18.999 din!

ili na 12 mesečnih rata

od 1741,00 din

128 - bitni emotion Engine
300 MHz procesor
75 miliona poligona u sekundi
48 muzičkih kanala
CD x 24 / DVD x 4
Mogućnost gledanja DVD filmova



Ape Escape 2



NBA Live 2003



Primal



Pro Evolution Soccer 3

Mogućnost odloženog plaćanja
i potrošački krediti na 12 meseci
uz garanciju od 6 meseci i obezbeđen servis



Beograd • Gospodara Vučića 160, tel: 011/30 45 701
Beograd • Svetogorska (Lole Ribara) 47, tel: 011/3222 606
Novi Sad • Miletićeva 36, tel: 021/617 038, 064/117 53 36
Čačak • T.C. Vavilon, I sprat, Gradsko šetalište BB, tel: 032/ 222 005

Posetite naš sajt i poručite naše proizvode preko interneta www.beosoft.co.yu